虚淵玄
でじたろう
鋼屋ジン
加野瀬未友
ササキバラ・ゴウ
佐藤心
更科修一郎
元長柾木
夜ノ杜零司
東浩紀
美少女ゲームの
臨界点+1
波状言論
hajou books 2

contents

ニトロプラス ロングインタビュー

前進する美少女ゲーム

虚淵玄×でじたろう×鋼屋ジン 4

インタビュー
加野瀬未友・更科修一郎

68 PURE GIRL に花束を

臨界点ゲーム15 90

■本誌では、「ネタバレ」に対する配慮は特に行っておりません。

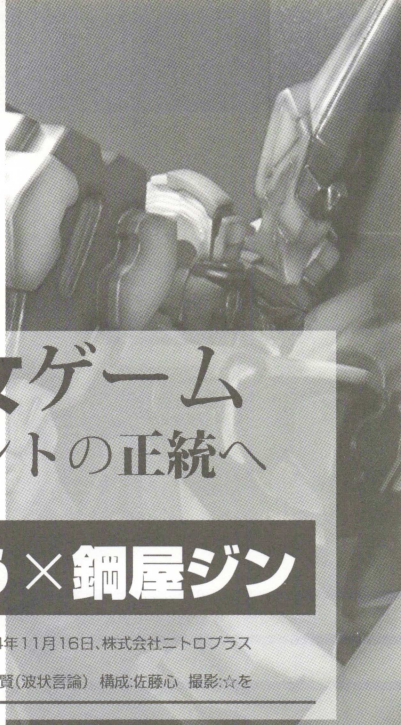
■ご了承ください。

Bishojo games : a critical sphere of otaku imagination / plus one

美少女ゲームの臨界点+1

hajou books
波状言論
hajou books 2

責任編集　東浩紀



Nitro+ INTERVIEW

前進する美少女ゲーム
エンターテインメントの正統へ

虚淵玄×でじたろう×鋼屋ジン

於:2004年11月16日、株式会社ニトロプラス

聞き手:東浩紀、佐藤心、前島賢(波状言論)　構成:佐藤心　撮影:☆を

一九九六年に開始された美少女ゲーム運動。その加速度的な進展を支えてきた最も重要なインフラストラクチャが、「コミケ」秋葉原、インターネットの三つであることは言うまでもない。二次創作活動を言祝ぐ祝祭の場、パーソナルコンピュータと結びつく都市空間、情報ネットワークが接続する無数のコミュニケーション。これら三つの要素のいずれが欠けても、美少女ゲーム運動なるものは存在しなかったはずだ。あらゆる文化がそうであるように、本誌が設定した「『雫』の時代」もまた、一九九〇年代後半という特殊な「時代」の奇矯な落とし子である。

しかし二〇〇〇年二月――。「コミケ」秋葉原、インターネットの形成するトライアングルがだれの目にもはっきりと見えるほど明らかになったとき、秋葉原にほど近い事務所でニトロプラスはその産声をあげた。処女作は『ファントム・オブ・インフェルノ』。生きることを選ぶ代償に殺すことを運命づけられる少年の物語だ。ジュブナイルとノワールが奇妙な融合を遂げたラブストーリーは、繊細さを備えつつもそれまでの美少女ゲーム作品がもっている想像力の外から撃ちこまれた弾丸のようですらあった。

二〇〇一年、『吸血殲鬼ヴェドゴニア』。
二〇〇二年、『鬼哭街』／『"Hello,world."』。
二〇〇三年、『斬魔大聖デモンベイン』／『沙耶の唄』。
そして二〇〇四年。作品を送りだすごとにそのスケールを着実に大きくしてきたニトロプラスは、同時に繊細かつ緻密な物語を深めていき、二〇〇〇年代の美少女ゲーム業界をリードする集団として他の追随を許さない存在となった。「オタクの中心地」秋葉原に拠点を構え、時代に切り拓かれた市場と向かい合う創作集団。その二〇〇五年の活動としては、二〇〇五年には、新ブランド「ニトロプラス キラル」からボーイズラブブランドのリリースや、GAINAX制作のアニメ『熱風海陸ブシロード』への参加がすでにアナウンスされている。

美少女ゲームの想像力を担いつつ、外へ――。絶え間なく前進し続けるニトロプラスという集団がどこから来て、どこへ行こうとしているのか。ライトノベルがビジネス誌を騒がし、アニメが基幹産業に位置づけられ、「オタク」のイメージがヴェネチア・ビエンナーレに展示される、そんな喧噪のなかでこそ問おう。九年間にわたる美少女ゲーム運動が黄昏時を迎え、これからどこへ向かおうとしているのかを。メジャーとマイナー、社会とオタクの境界線をめぐる、ひとつのターニングポイントがここにある。

(佐藤心)

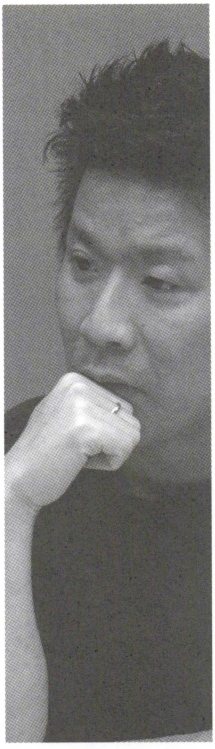
92 雫 …… 更科修一郎
94 To Heart …… 元長柾木
96 WHITE ALBUM …… ササキバラ・ゴウ
98 ONE …… 佐藤心
100 KANON …… 夜ノ杜零司
102 とらいあんぐるハート2 佐藤心
104 AIR …… 更科修一郎
106 月姫 …… 佐藤心
108 君が望む永遠 …… 佐藤心
110 未来にキスを …… 東浩紀
112 腐り姫 …… 前島賢+波状言論
114 Ever17 …… 東浩紀
116 斬魔大聖デモンベイン …… 前島賢+波状言論
118 CROSS†CHANNEL …… 東浩紀
120 沙耶の唄 …… 前島賢+波状言論

執筆者プロフィール・編集後記 …… 122

Bishojo games:
a critical sphere of otaku imagination / plus one

虚淵玄

【うろぶち・げん】1972年生まれ。Nitroplus所属のシナリオライター。処女作『Phantom of Inferno』によって一躍、熱烈な支持を獲得。ガンアクションへの傾倒、ハードな世界観、緻密な設定に貫かれた「Nitroplus(Nitro+)」というブランドを確立した。シナリオを担当した作品に『吸血殲鬼ヴェドゴニア』『鬼哭街』『沙耶の唄』(いずれもNitroplus)。また『"Hello,world."』では企画原案、『斬魔大聖デモンベイン』では監修/ディレクションを務めるなど、社内では統括的ポジションもこなしている。

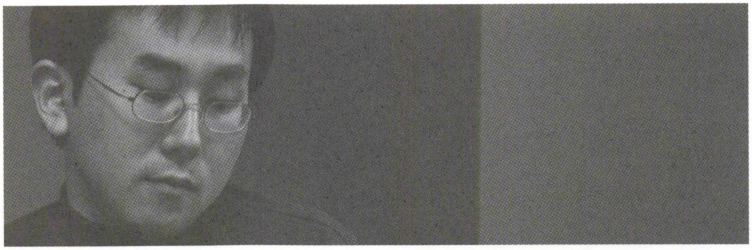


でじたろう

1965年生まれ。株式会社ニトロプラス代表取締役。小学館、角川書店、学研などのフリー編集者を経て、2000年「Nitroplus」を設立。同ブランドの送りだす全作品をプロデュースし、美少女ゲーム業界に確固たる地位を築き上げた。自身もメカデザインなどを手がる一方、「キャラクター」と「世界観」をパッケージした普遍的なコンテンツ制作を推し進め、美少女ゲームの世界に留まらない方針を打ちだしている。

鋼屋ジン

【はがねや・じん】1976年生まれ。Nitroplus作品をこよなく愛し、『斬魔大聖デモンベイン』で鮮烈なデビューを果たした気鋭のシナリオライター。「社内でも一、二を争うほど美少女ゲームに造詣が深い」とされ、今後の活躍が期待される新世代クリエイターの一人でもある。
ウェブサイト　http://d.hatena.ne.jp/hagane-o/



ニトロプラスとは

カーとしての独特な立ち位置についてうかがっていきたいと思っています。よろしくお願いいたします。

でじたろう　よろしくお願いします。実はいま、鋼屋に『美少女ゲームの臨界点』を渡して読んでもらっているところです。

鋼屋　まだ一通り目を通しただけですけど、愉しんで読ませていただきました。

――東　ありがとうございます。

虚淵　同人誌でしたら忌憚(きたん)なく話せますね(笑)。

ニトロプラス誕生前史

――東　今日は、『美少女ゲームの臨界点+1』のインタビューを受けていただき、ありがとうございます。

今回僕たちがこの企画を立てたのは、美少女ゲームといっても、夏コミ本で焦点を当てた『To Heart』(★01)や『AIR』(★02)のような恋愛ゲームの流れではない、ニトロプラスの作品に注目することで、このジャンルの幅の広さをきちんととらえておきたいと思ったからです。美少女ゲームの伝奇・SF路線は、いまではTYPE-MOONの成功によって広く注目されるようになっていますが、ニトロプラスの作品はそのなかでもたいへん完成度が高く、また先駆的な試みを多く行っていらっしゃると思います。僕は個人的にもニトロプラスのゲームのファンで、かつて『Hello,World.』(★03)をクリアした直後に熱いウェブ日記まで書いてしまいました(笑)。

このインタビューでは、そんなニトロプラス作品の魅力や、メー

――佐藤　それではさっそくインタビューに入らせていただきますが、まずはデビュー作『ファントム・オブ・インフェルノ』(★04)の開発に至る経緯などからお訊きしていこうと思います。

まず前提としてあるのは、世紀末前後は、『To Heart』が

アニメ化され、Ｌｅａｆが自社ビルを建てるなど、美少女ゲーム作品の盛り上がりとともに、その盛り上がり自体に注目が集まりつつあった時期だということです。そこから異業種のメーカーが参入していき、ニトロプラスもそのひとつだったわけですが、具体的なきっかけをお聞かせ願えますか。

でじたろう　結構古い話ですね。何から話そうか迷いますけど……『隔月刊アクションリプレイ』(★05)という雑誌をご存知ですか？

――東　ええ。

でじたろう　その雑誌がない頃から、僕は個人的に発行元の会社からＤＴＰとかロゴマークの作成とかを請け負っていたのですけど、この会社が「ゲームを作りたい」って言い出したんですね。自分たちも何か作品を作りたいし、ゲームを作りたいという気持ちはあって、検討を始めたんです。最初は確かプレイステーションを考えていたのですけど。

虚淵　向こうが『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』に関するレポートを上げてきたという記憶があります、「萌えゲーはこんなだよ」と。

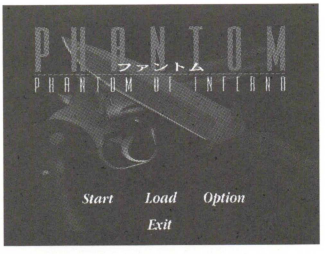
その頃、僕は教材ソフトの開発ラインに携わっていて、オーサリングというプログラマの一歩手前みたいな作業をしていたんですが、時間的に多少余裕があって。オーサリングの仕事をしながら、脚本も書きつつ、悪名高いＭａｃｒｏｍｅｄｉａ　Ｄｉｒｅｃｔｏｒ(★06)を使ったエンジンも作りつつ、原画家一人、グラフィッカー一人を駆り出して制作に入ったんです。いま思えば、あれは半ば、社内「同人活動」でした。

★01　『To Heart』
Leaf、1997年発売。

★02　『AIR』
Key、2000年発売。

★03　『"Hello,world."』
2002年9月発売。シナリオ・南條しかし、原画・きんりきまんとう。物語の舞台は2020年――近未来の東京。「人間の感情」について調査することを命じられたロボットを主人公に据え、「SF」と「萌え」を両軸にギャルゲーっぽさを追求したニトロプラス第4作。以下、本文では、縦書きのための『ハローワールド』と表記。

★04　『ファントム・オブ・インフェルノ』
2000年2月発売。シナリオ・虚淵玄、原画・矢野口君。旅先のアメリカで犯罪事件に遭遇した日本人の少年。最悪の運命は彼から平穏な日常を奪い、謎の組織「インフェルノ」最強の暗殺者――「ファントム」へと変えていく。そして境遇を同じくする少女らとの純愛が、轟く銃声をBGMに謳いあげられる、ニトロプラス会心のデビュー作。現在PS2ゲーム、DVD VIDEO ゲームなど、プラットフォームを替えたリメイク版もリリース中。



★05　『隔月刊アクションリプレイ』
ブレインストーム発行、コアユーザー向け情報を提供するゲーム誌。

★06　Macromedia Director
テキスト、画像、動画、音声を用いて、CD/DVDタイトルやWebなどマルチメディアコンテンツの制作を目的としたMacromedia社のオーサリングソフト。

――佐藤　コンシューマーソフトではなく、美少女ゲームで発表されたのはなぜですか。

でじたろう　大きなきっかけは『痕（きずあと）』（★07）ですね。それまではコンシューマー版の『同級生』（★08）と『ときめきメモリアル』（★09）には触れたことがあったのですが、初めてプレイした一八禁美少女ゲームが『痕』で。以前、うちの会社にいた絵描き――いまはリトルウィッチ（★10）の社長をやっています――が大変な美少女ゲーム好きで、その彼に薦められたのですけど、非常に面白かったんです。

虚淵　『痕』をやる前はもっと難しく考えていたんですよ。どのくらい「オカズ」にならなきゃいけないのか、エッチなシチュエーションを取り揃えたり、ガチガチのノウハウがあると思い込んでいて。でも何のことはない。『痕』をやってみたら、ちゃんと普通にアドベンチャーゲームだった（笑）。濡れ場も自然に描かれているし、「監禁陵辱調教コスチューム放置プレイｅｔｃとか完備してなくてもいいんじゃん！」って思いましたね。

――東　（笑）『痕』は、分岐ルートごとにＳＦ仕立て、ミステリ仕立て、伝奇仕立てであったりと、ジャンルミックス的なシナリオ構成が特徴ですね。とくにどのシナリオが響いたというのはありましたか？

虚淵　いちばん最初の伝奇シナリオがすんなりきましたね。他のも『かまいたちの夜』（★11）の二周目以降のようで面白かったんですが、芸として入っている展開なのかな、という印象を持ったんです。まず伝奇があって、そこから可能性として出てきたかたちなのかな、と。そのぐらい、最初にやったシナリオが綺麗にまとまっていたもので。

――東　『痕』以外にはどんなゲームをされていましたか。

でじたろう　『Ｐｉａキャロットへようこそ!!２』（★12）とかですね。

虚淵　僕は、それやらなかった。『終末の過ごし方』（★13）っていうのをやりましたけど、感想としては、もう……みんな好き放題やっているんだな、と（笑）。ちょうど多様性が出てきた時期なのかもしれませんけど、一応、ナンパゲー的なテイストを引き継いだものもありましたよね。『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』しかり、『とらいあんぐるハート』（★14）もしかり。フルコンプはできませんでしたが、この辺りは結構プレイしています。

――東　『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』の感想はいかがですか？　マルチを見て萌えなかったですか？（笑）

虚淵　いや、マルチはよかったです（笑）。委員長もよかったですよ。ただし、『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』的な方向は、自分で試した結論としてはやっぱり鬼門だと思った。

――東　なるほど。それで『ファントム』は、虚淵さんの個性が強く出たハー

ドボイルドタッチのゲームになったわけですね。

ところで、『ファントム』のヒロイン、アインとドライは最初から「綾波とアスカ」という設定で考えたのですか？

虚淵　ええ、あらためて考えるとベタベタですよね。ドライは赤いし、量産型は出てくるし、そのうえ上司のお姉さんは車好きだし（笑）。

――東　クロウディアはミサトですか！　それは気がつかなかった！

虚淵　身も蓋もない（笑）。

――東　それで、綾波とアスカだとどっちが好きなんですか？（笑）

虚淵　やっぱり綾波ですね。アスカの位置づけが僕にはいまいちよくわからないというか。わからないことはないんだけど、「おふくろさん」に対するカウンターではないか？　という思いがあるくらいで、あんまり深く考えていません。

ゼロからの始まり

――佐藤　話を本筋に戻しますと（笑）、先ほどちょっと触れられていましたが、Macromedia Directorで制作されたのは何か理由があってのことですか？

虚淵　実際に教材ソフトの開発で使っていたのと、当時の自分たちの開発環境がマッキントッシュ主流だったからです。マッキントッシュ

★07 『痕』
Leaf、1996年発売。
★08 『同級生』
elf、1994年発売。コンシューマーにも移植される。
★09 『ときめきメモリアル』
恋愛シミュレーションゲーム。KONAMI、1994年発売。
★10 リトルウィッチ
美少女ゲームメーカー。代表作に、『Quartett!』など。
★11 『かまいたちの夜』
サウンドノベルゲーム。チュンソフト、1994年発売。
★12 『Piaキャロットへようこそ!!　2』
F&C、1997年発売。
★13 『終末の過ごし方』
アボガドパワーズ、1999年発売。
★14 『とらいあんぐるハート』
JANIS、1998年発売。

の開発環境で、ウィンドウズと両対応のハイブリット・アプリケーションというと、Ｄｉｒｅｃｔｏｒしかなかった。

でも悪名高いのはウィンドウズ環境だけで、Ｍａｃの世界だとＤｉｒｅｃｔｏｒってそんなに酷いことは言われてなかったんですよ。ウィンドウズ・ユーザーに叩かれているのは、後から知ったことで。実際にウィンドウズの画面を見てびっくりしたりしたんです。「うわ髪黒い！」って(笑)。それまでＭａｃで塗っていたグラフィッカーが、慌ててウィンドウズ向けに塗り替えたり、結構パニックになりましたよ。

でじたろう　コントラストが強くなってしまうんです。Ｍａｃはもっと繊細なので。

――佐藤　なぜＤｉｒｅｃｔｏｒの話をお訊きしたかというと、このツールで開発された『ファントム』と、『終ノ空』(★15)という美少女ゲームが、全文表示かテキストフレーム表示の二者択一だったなかで、ともに違う方法論を模索しているように思えたからなんです。

『終ノ空』の場合は、モノローグは全文表示で流れつつ、会話文はテキストフレームで流れる、といったスタイルをとっていた。この動作が重かったり、あまり効果的に感じられなかったりしたのですが、何かを模索していると。他方で『ファントム』は、キャラの横に吹き出しのようにしてテキストが入りますけど、これがぴたりとはまっていて非常に感心させられました。映画的な表現を、静止画とテキストの組み合わせで表現する物語に落としていくうえで、かなり工夫をされたのでしょうか。

でじたろう　あれは虚淵のアイディアだよね。

虚淵　ええ、あのときは結構頑張りました。着想の元はマンガの吹き出しですけど、採用した理由としては、「……と、だれだれは言った」という表現をやらなくてすむことなんですよ。

でじたろう　僕も嫌いなんですよ。キャラクターの名前がト書きみたいに書いてあって、文章と台詞が流れるスタイルが。何よりもテキストフレームをずっと見ていなければならないから、キャラクターのポーズや表情が変化したりしてもわからないんですよ。ああ、変わったような気がする、ぐらいで。だから、なるたけキャラクターにプレイヤーの視線が向かうようにしたかったんです。

――佐藤　確かに集中するとテキストにばかり目が行ってしまいますね。

でじたろう　『ファントム』で採り入れたこのテキスト表示、僕はいまでも気にいっているんですけど。虚淵はそうでもないよね？

虚淵　『沙耶の唄』(★16)は全文表示だし、回帰しちゃいましたね。当時は本当に全部が初めてだったので、ひとつでも有効な武器を欲していて、いくつもあった試行錯誤のひとつだったんです。けれどもいまはそれが定着してきたし、もうこだわらなくていいかな……と。

『ファントム』開発秘話

――**佐藤**　テキスト表示以外でいうと、レイアウトの切り方、背景CGの見せ方などにもこだわりがあるように感じたのですが。それまでのノウハウによるものですか？

虚淵　あれは全部、直感ですね。ノウハウはまったくゼロのところからはじまったので。ただ、背景は写真を多用しなければいけなかったという事情はありました。

でじたろう　その頃はまだ、背景を3Dグラフィックでバリバリやれるほどの予算がなかったんです。『ファントム』の背景は半分以上写真ですね。ロスの風景も、ロサンジェルス観光協会まで行って、写真借りてきたりして。

虚淵　……それは言っちゃっていいんですか？

でじたろう　だって、パッケージやスタッフロールに書いてあるもん。

虚淵　でも、許可もらうまでのエピソードが酷いじゃないですか。

――**東**　といいますと？

虚淵　さすがに「アダルトゲームです」とは言えないので、それまでにあった立ち絵などを適当につなぎ合わせて、企画書をでっちあげたんです。海外小説のカバー裏に書いてあるあらすじを二、三個つなぎ合

★15　『終ノ空』
ケロQ、1999年発売。

★16　『沙耶の唄』
2003年12月発売。シナリオ・虚淵玄、原画・中央東口。交通事故で生死をさまよった主人公、幸運にも彼には以前の生活と友人関係は残されたが、内実はかけ離れたものだった。脳に負った後遺症がもたらす認識障害。その感覚の変容を通じて、やがて彼の前に一人の少女があらわれる……。日常が狂気に染まり、恋が世界を変える、究極の純愛サスペンスホラー作品。

わせて、「この白スーツのオッサンが主人公の探偵です」とかめちゃくちゃなことが書いてある(笑)。まだ取ってありますよ、その企画書。

――東　なるほど、それはありえない(笑)。スタッフで実際に現地に行った方はいなかったんですか?

でじたろう　いませんでした。最新のバージョンでは、自分がロサンジェルスに行ったときの写真と差し替えたりもしてあるのですが。

虚淵　偉くなったもんだ(笑)。

――東　実際にロスに行って、これはマズいっていうのはありました?

でじたろう　ビルからの狙撃シーンで、位置的にボナベンチャーホテルを狙える、ということになっていますが、実際に見たら高いビルなんてない(笑)。自分のなかのイメージと全然違っていて、こんなに平らなのかと。

虚淵　あの場面は、平面図と距離だけを参考に書いてますからね。

――東　海外のユーザから突っ込まれたりは?

虚淵　ヒヤヒヤしてたんですが、いまのところないですね。

作家志望・虚淵玄

――東　『ファントム』の制作に際して、そもそも虚淵さんが脚本を書くことが決まったのはどういう経緯なんですか?

虚淵　当時、企画というか文芸というか、やれるスタッフが僕一人しかいなかったというのが理由ですね。

でじたろう　虚淵が入社してきたのは、『ファントム』をやる一年半くらい前で、そのときに「小説家志望だったんだけど諦めた」みたいなことを言っていたんです。

虚淵　社長クラスのひとたちはわりとイメージ先行ですから、彼らが妄想したものに設定をつけたり、考証を考えたりすることはできますよ、というアピールを入社の折にしたんです。それがいつのまにかエスカレートして、話を全部書く羽目になった。

――東　そうなると、『ファントム』は虚淵さんにとってほぼ初めて書き上げた作品ということになりますか?

虚淵　まだ作家志望だった時期のものがあるにはありますけど、世に出したものはこれが初めてですね。

――東　よく言われていることだと思いますが、虚淵さんの文章はかなり完成度が高く、美少女ゲームの世界では名文だと思います。とくに『鬼哭街』（★17）の文章は、サイバーパンク的ジャーゴンといい、ハードボイルド文体のリズムといい、素晴らしいものだと思いますが、この文章力はそれまで眠っていたということなんですか？

虚淵　そうですね。かつて作家志望でいた時期があったおかげで、その頃の名残とでも言いましょうか。

――東　作家志望の頃はどういう作品を書かれていましたか？　いまの言葉で言うなら、分類的にはライトノベルに属するものでしょうか。

でじたろう　朝日ソノラマが原点なんだよね。

虚淵　ええ。硬いものが書ける意識は端っからありませんでしたし、やっていること自体は大して変わらないですね。何せリサイクルして使っているくらいなので（笑）。高校の頃から熱心に書いていましたが、当時も方向性としては、SFとか冒険活劇もの。後はファンタジーです。極力取材なんてしないで済むジャンルが楽でいいと思ってました。

――東　どの新人賞に応募されていましたか？

虚淵　富士見ファンタジア文庫、電撃文庫に送ったりしていましたね。でも、送る段階までいったのはそれくらいですか。後はもう、送る手前でダメになってしまって。

――東　電撃に送ったのは、何度目の電撃大賞でしょうか。

★17　『鬼哭街』
2002年3月発売。脚本・虚淵玄、原画・中央東口コンビがおくるニトロプラス第3作。舞台は犯罪結社・青雲幇の牛耳る上海。結社の裏切りに遭い、最愛の妹を奪われた主人公が、死の淵から復讐を誓う。選択肢は一切なく、純粋に物語を読むことをコンセプトとした、サイバーパンク＆武侠アクションの傑作。

虚淵　何度目かは憶えていませんが、アマチュア時代に送ったのは電撃が最後なんです。比較的新しい賞だったので。

――佐藤　富士見だとファンタジー中心という印象が強いですし、よく言われることですけど、電撃以前はSF的想像力の受け皿がとても薄かったのではないでしょうか。ニトロプラスでの作品歴を見る限りだと、応募先に悩んだようにも察せられますが。

虚淵　うーん……自分の書きたい作品をどこに送ったらいいのか、と悩みはしたものの、受け皿云々というよりも、あの頃にデビューできなかったのはぶっちゃけ拙かっただけという気もするんですよね。

ただ、僕にとっていちばん最初に意識したライトノベルってソノラマなんです。でも、ソノラマって作品によってはむちゃくちゃエグいじゃないですか。「エロもグロも、小説ならがんがん書けるんだな」と思い込んでいたのはそのせいでしょうね。むしろライトノベルはローティーンが読むものなのだ、ということに後になって驚いたんです。

――佐藤　ただ、富士見ファンタジアだと『スレイヤーズ！』（★18）など、まさにローティーンが読むものだったという印象ですけど。

虚淵　だから、賞に送り出してからようやく自己認識とのギャップに気がついたんですよ（笑）。朝日ソノラマ以外だと海外の冒険小説ばかり読んでいたし、インスパイアされてもいたから、本当にお呼びでなかったのだろうと思いますね、いま思い返すと。

――東　虚淵さんが小説を送られていたのは、だいたい一〇年くらい前、一九九〇年代の初頭から中盤にかけて、ですか。

虚淵　ええ、その辺りです。

――東　ちなみに虚淵さんのご生年は？

虚淵　一九七二年です。

――東　そうすると、一九九八年に電撃ゲーム小説大賞でデビューした上遠野浩平さんよりも、四歳くらい年下にあたるわけですね。

なぜこのことにこだわるかと言いますと、上遠野さんがデビューした一九九〇年代末というのは、一方で美少女ゲームがあり、他方に現在のセカイ系につながる想像力がライトノベルの新しい動きをつくり始めていた、オタク的想像力のターニングポイントにあたる時期だと思うんです。いまから振り返ると、上遠野さんのデビューとともに、『スレイヤーズ！』に代表されるライト路線が大きく変化していったという印象があるのですが、その辺りの動きはどうご覧になっていましたか？

虚淵　残念ながら見てないんですよ、その辺りの流れを。

――前島　そのような動きは、古橋秀之さんの『ブラックロッド』（★19）に影響を受けたと公言されている鋼屋さんの方が間近で見てこられたので

はないでしょうか。電撃は最初期の『クリス・クロス――混沌の魔王』（★20）以来、SF色を打ち出し、他のレーベルとは違った路線をとっていたと思うのですが。

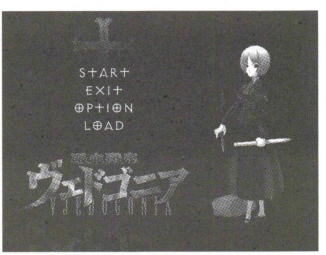
鋼屋　富士見がファンタジー路線で行って、たとえば『スレイヤーズ！』の後を継げる作品を探していたのに対して、電撃はそれとは別のことをやろうとしていましたよね。最初の頃はわりと迷走気味に映ったりもしたのですが、いわゆる「ゲーム的なもの」を模索しているうちに、SFが引っかかってきたのではないかと。『クリス・クロス』はバリバリのSFですし、『ブラックロッド』もガジェットがオカルトなだけで要はサイバーパンク。その意味で電撃は最初から違っていた。『ブギーポップは笑わない』（★21）が出てくる要素を最初の頃から備えているレーベルだった、そういう印象を持っていますね。

吸血殲鬼『To Heart』？

――東　もう少し同じ流れと話を続けたいのですが、上遠野さんの『ブギーポップ』と、美少女ゲーム運動の起点と言われる『雫』（★22）には、学園と異世界がポンと繋がっている、学園に異質なものが侵入してくるモチーフが共通しています。虚淵さんの場合ですと、第一作目の『吸血殲鬼ヴェドゴニア』（★23）がまさにそのようなモチーフを取り入れているわけですが、そこらへんの関係はいかがでしょう？

虚淵　『ヴェドゴニア』ですね、最初は『To Heart』をやろうと思っていた作品なんです。

★18　『スレイヤーズ！』
神坂一、富士見ファンタジア文庫。1990年。
★19　『ブラックロッド』
古橋秀之、電撃文庫、1996年。
★20　『クリス・クロス――混沌の魔王』
高畑京一郎、電撃文庫、1994年。
★21　『ブギーポップは笑わない』
上遠野浩平、電撃文庫、1998年。
★22　『雫』
Leaf、1996年。
★23　『吸血殲鬼ヴェドゴニア』
2001年1月発売。シナリオ・虚淵玄、原画・中央東口がおくるニトロプラス第2作。現代に甦る吸血鬼対吸血鬼ハンターの闘争、その戦いに偶然巻き込まれた主人公、そして周囲の少女たち。闇に染まりゆく善悪の狭間で、彼らの、行き着く果てもない運命を描こうとするヴァイオレンス・アクション。



――東　えっ？『To Heart』をやろうとしていた？

虚淵　ええ。マルチというロボットがありなら、吸血鬼がいてもいいよね、と。

――東　しかし……。『To Heart』の影響は痕跡も見あたらないのですが（笑）。

虚淵　あれは生涯の屈辱ですが、負け戦だったんです。

――東　いえ、面白い作品だと思いますよ。ただ、『To Heart』とは趣が異なるような（笑）。

でじたろう　すみません（笑）。その辺りの事情を説明すると、『ヴェドゴニア』は社内的には『ファントム』のカウンター的な位置を狙って企画したものなんですね。

　というのも、『ファントム』の評判が、初期出荷の時点では非常にかんばしくなくて。どこの編集部に行っても、どこのショップに行っても、「こんなの売れるわけがない」という評価をされていたのですが、実際出してみたら本当に売れなくて……。

――東　口コミで広まるのは、結構後のことですか？

でじたろう　一ヶ月後ぐらいに「前例のない売れ方をしている」と報告を受けて、徐々に広がっていったんです。

虚淵　状況が一変したわけですから、「『ファントム』路線でもよかろう」という意見も確かにありましたけど、僕の意識としては、やっぱり美少女ゲームの王道は『To Heart』路線だと思ったんです。信じられない話かもしれませんが、最初はそういう意気込みで動いていたんですよ。だから登場するキャラクターだって「眼鏡っ娘OK！幼なじみOK！」と。

でじたろう　起こしにくるんですよ、幼なじみが（笑）。

――佐藤　つまり、眼鏡キャラの弥沙子（みさこ）が委員長で、マルチみたいな存在として吸血鬼というか、モーラが登場するキャラクター配置だったわけですか。

虚淵　「鉄壁の布陣」だと自負していたのですが（笑）。

――東　衝撃ですね。それだけはありえないでしょう（笑）。

虚淵　ところが、いくらプロットを組み直してみても、「学園の外に出なければ話が終わらない、というか学園が出てくる余地ないし」という展開に陥ってしまうんです。これは設定にそもそも無理があったのでは……？　と気づいた時点では、すでに後には引けなくなっていたという。

――東　そもそも、主人公が吸血鬼化して、昼間は歩けなくなる設定ですからね（笑）。学校に行けるはずがない。

虚淵　そこからして気がつくべきだったんです！『ヴェドゴニア』には、僕の計画性のなさが露骨に現れている。『ヴェドゴニア』を通じて悟ったのは、僕にはビジョンに則ったり、計画的にものを作ったりするのは無理だということです。「『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』的な学園もの」という設計図と、実際に書き出すものが全然違うんですもん。はっと気がついたらとんでもないものを書いている。こんな話をどうやって学園ものにすればいいのだろうと悩んだ挙句、「書けるものを書くしかない」と開き直って作りましたけど。

――東　それにキャラクターの数が少なすぎるのでは？

虚淵　それも問題ですよね。しかしただでさえ少ないキャラクターですら、まともに動きはしなかった……。

でじたろう　基本的な志向として、虚淵は省エネタイプなんですよ。箱庭的に、作品世界をすごく絞って作るタイプなんです。それに対して周りが「増やせ増やせ」とツッコミを入れる感じで。

――佐藤　隣で見ていたでじたろうさんとしては、虚淵さんの苦闘ぶりに不安を覚えませんでしたか。

でじたろう　いえ、別に大丈夫だと思っていましたよ。「すごいじゃないか、これギャルゲーみたいじゃないか」って（笑）。

――東　しかし、さすがにデバックの時点では、もうみなさん、社内的には気づいていたんですよね？　これが普通のギャルゲーではないことに（笑）。

でじたろう　デバック作業の頃には、すでに最初の企画は忘れ去られていました（笑）。後になって虚淵の書いた編集後記を見て、「あ、そういえば、そんな企画だった」と思い出したという。

虚淵　結果オーライですけどね。気に入ってくださった方も大勢いたし。でも僕にとっては挫折の記憶なんです、あれは。

――東　いえいえ。

ニトロプラス作品、その設定

――前島　いまのやり取りのなかで「計画性がない」「設計図通りに作れない」とおっしゃられましたが、他方でニトロプラスの作品の魅力の一つに、設定や世界観があると思います。設定の出し方、見せ方が非常に巧みで、作品の背後に奥深い世界の広がりを感じさせられます。けれどもいまの話をうかがうと、『ヴェドゴニア』は、設定資料集ノートを一冊書きました、というタイプの作品ではないわけですね。

虚淵　僕はそういう手法はやらないんですよ。勢いで書いてしまったものに、後から辻褄を合わせることが多いので。

――前島　こういうことをお訊きしたのは、たとえば「機動戦士ガンダム」シリーズなどに影響を受けた世代の作家さんは、物語よりも設定に重点を置き、まずは設定を構築したいと考える方が多いという印象を持っているんですね。美少女ゲームの場合だと、奈須きのこさんがまさに代表例だと思うのですが、虚淵さんとニトロプラスのスタンスとしては、設定にどこまで比重をかけているのでしょうか？

鋼屋　作品によって異なるでしょうね。『ハローワールド』は設定構築型のゲームですが、虚淵さんの場合は違うと思いますし。

でじたろう　そこはライターの個性によりますね。『ハローワールド』を作った南條しかしは、使いもしない設定まで作ってしまうタイプなんですよ。

虚淵　僕に関していえば、物語の筋道、筋道のテンプレートに合わせつつ、都合のいい設定をその場その場で作ってしまうことが多々あるんですね。山ほど設定を作り込んだとしても、自分の脳味噌の容量が足りないから憶えてられないですし。

――東　『斬魔大聖デモンベイン』（★24）ではどうですか？

鋼屋　『デモンベイン』は中途半端なんですよ。自分は『ロードス島戦記』（★25）や富士見ファンタジア、それとＴＲＰＧが出てきた時期を直撃で過ごしているから、設定を作ることに凝っていた時期は確かにあるんです。けれども『デモンベイン』を作るときには、お約束的なストーリー、虚淵さんのいう「テンプレート」の上に、背景設定を匂わすようにしてガジェットとして組み込む、という作り方を実際にはしている。両方の要素をうまく採り入れているというか、本当にきちんとした設定があり、そのなかでストーリーを描いているのではないですね。

虚淵　もともとクトゥルフ神話自体が設定のおもちゃ箱みたいなものですから。そこから必要に合わせてポンポン物語に入れまくった感じですよね、『デモンベイン』は。

鋼屋　「ヨグ＝ソトースはやっぱり出したいね」とか、「『ダン・ウィッチの怪』は最高だよね」とか、そういう勢いで引っぱってこれるのがクトゥルフ神話のいいところだと思っています。

鋼屋ジンが見た美少女ゲーム

――前島　それでは、鋼屋さんがニトロプラスに入社する前の話をうかがってもよろしいですか？　『ファントム』『ヴェドゴニア』をプレイヤーとして体験してみての、当時の感想などを訊かせてください。

鋼屋　自分も『ファントム』は口コミを通じて知ったクチなんです。発売は二〇〇〇年の二月だったと思いますが、自分が知ったのは七月ぐらいで。

自分は元々、Ｌｅａｆのファンで――しかも、どちらかというと『雫』『痕』のファンだったわけです。『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』も好きですけど、俺の好きなＬｅａｆとは外れた意味で好きだ、というような、独特のＬｅａｆ観が自分のなかにはあったんですよ。

――佐藤　ありましたね。前二作と『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』のあいだに切断を見るのか、見ないのかという議論が。僕は切断を見ないことで、Ｌｅａｆの、そして美少女ゲーム運動自体の本質が浮かびあがると考えていましたが、それは横に置いておきます（笑）。

鋼屋　ただ、『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』で一回切れてしまった『雫』『痕』ラインのゲームに市場的な飢餓感があったのは事実だと思うんですね。自分としても、伝奇系、ダーク路線の作品に飢えていたし、求めていた。

★24　『斬魔大聖デモンベイン』
2003年4月発売。脚本・鋼屋ジン、原画・Ni$\hat{\beta}$。機械と魔術が融合を果たした世界。魔術結社「ブラックロッジ」の巨大ロボットが悪事を尽くすアーカムシティにあって、魔を断つ鋼鉄の巨人が立ち上がる――その名はデモンベイン。魔術書の化身アル・アジフと契約した大十字九郎、そして二人が繰るデモンベインの活躍をけれんみたっぷりに描いたニトロプラス第5作。翌年7月には『機神咆吼デモンベイン』としてPS2に移植。また3Dロボットアクションゲームを実装した続編『機神飛翔デモンベイン』の制作もアナウンスされている。

★25　『ロードス島戦記』
水野良、角川スニーカー文庫、1988年。

『ファントム』はその飢餓感にすごくフィットしたと思うんですよ。当時、自分は札幌にいたのですが、評判を聞きつけるやいなや、意地になって探しまくって(笑)、ようやく小さなショップで見つけてプレイしたんですけど。「これはいままでにないものだ」と、速攻で惚れ込んだ(笑)。

――佐藤　『痕』ともまた違うものでしたよね。

鋼屋　違いますよね。ジャンルとしても、いままでの美少女ゲームにないものでした。物語自体は、確かにハードボイルドなり、ハリウッドのアクション映画なりと類比しうるものでしょうけれども、美少女ゲームで普通はこれをやらないだろう、と。

――佐藤　『ヴェドゴニア』はどうでしたか?

鋼屋　盛り上がりましたね。『ヴェドゴニア』自体がモデルにしていると思うのですが、ちょうど『ブレイド』(★26)『ヘルシング』(★27)といった作品に触れて、吸血鬼ものの面白さにわくわくしているときに出たゲームですから。

この二作品以来、ニトロプラスのファンになっていまに至る、という感じなのですけど、そんな自分がなぜここにいるんだろうと(笑)。

――東　鋼屋さんは、入社前は別の仕事をされていたのですか?

鋼屋　この業界とは全然関係のない、いわゆるカタギでした。

――東　それをお辞めになり、ニトロプラスに入社することになった経緯は?

鋼屋　実は入社前に、勤めていた会社を辞めてフリーターをやっていたんです。ちょっとやばい会社で、「これは潰れるかも……」と思って辞めたのはいいのですけど、就職一年目なのに、最初から躓いてしまって、嗚呼――自分はまっとうには生きられないと(笑)。「こうなったらオタク路線で生きるしかないか?」「電撃大賞にでも小説送るか?」みたいなことを考えていたところに、虚淵さんから「うちで仕事をしてみないか」とメールがきたんです。最初は絶対イタズラだと思っていましたけど(笑)。

虚淵　疑われると思っていました(笑)。

――佐藤　なぜ鋼屋さんに声をかけたのでしょうか。

虚淵　率直にいえば、『ヴェドゴニア』での失敗を省みつつ「虚淵玄」というシナリオライターに限界を感じたんです。きちんと時流を見極めて企画を練り、それに沿って書いていくということが僕には無理かもしれない。それが無理である以上、クリエイターとしては長生きできないわけですから。

しかしたとえそうであったとしても、ニトロプラスというブランド

自体は生き延びなくてはいけない。そのための延命策がいくつかあったのですけれど、そのひとつが『ハローワールド』でした。こちらの意図は「虚淵抜きで、ニトロプラスはゲームが作れるのか」という試みですね。

そしてもうひとつが、虚淵寄りの路線を受け継ぎつつ『ファントム』『ヴェドゴニア』でつかんできた客層にアピールできる人材の発掘です。『ハローワールド』ほど意図的に虚淵の影響力を排除するのではなく、僕の感性でそれなりの助言を与えられる新人を求め、しばらくネットで発表されている文章を渉猟しまくって。最終的に生き残ったのが鋼屋だったんです。

――佐藤　鋼屋さんは、いまでいう日記サイトを運営しつつ、主にＬｅａｆ系のＳＳを発表されていたんですよね。

鋼屋　そうですね。Ｌｅａｆでちょっとだけ。

――佐藤　これは以前から気になっていたのですが、鋼屋さんはＫｅｙのゲームをプレイされていますか？

鋼屋　やっています。Ｌｅａｆが『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』的なラインに流れていくときに、刺激的なものはないのか、という時期にＫｅｙが出てきましたよね。

――佐藤　ニトロプラスが話題になり始めた時期というのは、『Ｋａｎｏｎ』（★28）が人気の絶頂にあり、『ＡＩＲ』の発表が期待されている頃だと思います。当時、いや、いま振り返ってみて、鋼屋さんにとってＫｅｙはどういう存在でしたか？

★26　『ブレイド』
映画。スティーヴン・ノリントン監督、1999年公開。
★27　『ヘルシング』
平野耕太、ヤングキングコミックス。1998年から『YOUNG KING OURs』にて連載中。
★28　『Kanon』
Key、1999年。

鋼屋　Ｋｅｙスタッフの作品は、Ｔａｃｔｉｃｓ時代からプレイしていますけど、自分の好きなダーク路線にはまった『ＭＯＯＮ．』(★29)が最も好きでしたね。まず発売前のデモからして鮮烈だった。「このスタッフならすごいものを作れるのではないか」と直感して発売日に買ったクチです。プレイしてみたら、システムがとんでもないことになってましたが(笑)。あれは際物的な位置づけですね。

――佐藤　そうすると、続いて『ＯＮＥ』(★30)、『Ｋａｎｏｎ』、そして『ＡＩＲ』と流れていくプロセスをどうご覧になっていましたか？　とりわけ『Ｋａｎｏｎ』は、キャラ萌え的な支持が頂点に達した作品でもありますけど。

鋼屋　自分の好きな路線からは外れていましたね。『Ｋａｎｏｎ』というゲームは、Ｔａｃｔｉｃｓ以来のＫｅｙファンからすると、『ＯＮＥ』の後継として、実に安全で安定した作りになっている。「やっぱり彼らの作品だな」という匂いはあったものの、『ＯＮＥ』のように飛び抜けているわけでもないし、無難なものに落ち着いてしまったというか。ただ、路線を外れてもそれはまた新しい刺激でしたね。『Ｋａｎｏｎ』は「おとぎばなし」としての完成度が高く、美しかったと思います。

『ＡＩＲ』は凄いものを作ったなと思う反面、Ｋｅｙというブランドにとって、ひとつの終着点に辿り着いたという印象も受けました。いままでの作品で語り継がれてきたテーマを一気に突き詰めたとでも言いましょうか。今後、Ｋｅｙは何処へ向かうんだろうか？　……みたいな思いはありましたね。

――佐藤　『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』の成功、Ｋｅｙのブレイク、そしてニトロプラスの登場といった世紀末前後は、毎年新しい刺激を与えるゲームが生まれた熱い季節だったという記憶があるのですが、鋼屋さんの感覚もそうでしたか？　というのも、おそらく鋼屋さんと僕は、そのあたりに共通した部分があると思うのですが。

鋼屋　自分も同じです。あの頃はそういったゲームが途切れることなく出続けていた感覚があります。ユーザーとしても貪欲だったと言うか、がっついていた感じがします。

プロデューサーの視点

――佐藤　ニトロプラスを始めとする、異業種のメーカーが参入してきた時期というのは、同時にプロデューサーという存在が徐々に注目を集めてきた、雑誌レベルでも発言が目立つようになってきた頃だと記憶しています。現在は大作化が進んだせいもあり、より比重の高い仕事になっているプロデューサーという仕事について、でじたろうさんに自己分析をお願いしてもよろしいですか？

でじたろう　アメリカでは、プロデューサーはものすごく重要視されますよね。たとえば映画のプロデューサーに、アカデミー賞を獲ることと全米ナンバーワンになること、どちらを選びますかと訊くと、間違

いなく後者と答えます。そのために映画を作っているし、投資してくれたひとびとへの配当をきちんと確保することが目的である、私はそれ以外の何者でもない、と。

けれども同じ質問を日本人のプロデューサーに訊くと、八割以上のひとが前者だと答えるでしょうね。とにかく商品より作品を作っていきたいという人間が多い。そして自分は、ごたぶんに洩れず日本人なんです(笑)。作品を作りたいという意識がとても強くある。

ただ、自分の生き方においては「バランス」という言葉がすごく大切なんです。色んなひとが見て楽しめる作品にしたい。そういう作品を作り続けるためには利益がなければならない。だから、利益を得るための最低限の商品性のバランスをとったものをニトロプラスとして展開していきたい、そういう考え方でプロデューサーをやっています。組織に体力あるときは別に一億使っても二億使ってもいいわけです。でも体力がないときには、どうにかして二〇〇〇万でやりくりしなければならない場合もある。こういったバランスとりを日々考えながらやっていくというのが自分の仕事であり、スタンスですね。

――佐藤　それはニトロプラスのスタート時から一貫したスタンスですか。

でじたろう　変わらないですね。どんな状況においても、自分は初心を忘れずにやりたいという意識が強いんです。だから、たぶん一〇億売り上げても、一〇〇億売り上げても、つねに同じ気持ちでいたい。たとえ一〇〇〇億売り上げても、相変わらずデバックをやっているタイプだと自分では思っているので(笑)。

――佐藤　そういうプロデューサーとしての原点を教えていただけますか。

でじたろう　自分も副社長のもえらも、追いかけているのはＧＡＩＮ

★29 『MOON.』
Tactics、1997年。
★30 『ONE』
Tactics、1998年。

AXなんですよ。ゼネプロ時代から注目していて、彼らに憧れてアニメという現場にはいって、『王立宇宙軍　オネアミスの翼』(★31)の広報のお手伝いをやらせてもらったりしていました。それで彼らを見ていて感じたのは、すごいひとたちなんだけどものすごい変人でもあるな、ということなんですね。こういう変人だらけでもの作りをするは大変なんだろうな、とつくづく思い知らされたんです。

そこから翻(ひるがえ)ってみると、自分は普通のひとなんです。天才部分が足りない。であるならば、自分たちがもの作りをするためには変な天才たちを集めていかなければならない。それをどういうふうに統合すればいいかをつねに考えています。虚淵も鋼屋も、自分から見たら天才肌に見えますし、そのぶんやっぱり変人としての部分がある。うちの会社は、他にも変なひとたちがいっぱいいるんですけど(笑)、彼らを放っておいたら集団はぐちゃぐちゃになってしまう。だから、自分のバランス感覚でなだめすかしながら、うまく組織にしてもの作りをさせる。こういう作業を続けるとすごくいいものができる。そんな感じで、日々やっています。オタク業界におけるプロデューサーというのはクリエイター間の調整役、というのが僕の認識ですね。

――東　ニトロプラスの作品は、美少女ゲームという形態を取っているので必然的にオタク向けになるとはいえ、内容的には、オタク以外のひとびとでも受容可能な作品になっていると思います。ひとことで言えば、すべての作品が――Hシーンさえ除けば――プレイステーション2に移植可能ですね。それは企画の段階から意識されているわけですか？

でじたろう　それぞれの思惑は別にあるでしょうが、自分は間違いなく意識しています。とにかくここの市場だけ、というふうには考えないんですよ。だれが見ても楽しめるものを作ろうとしています。『機動戦士ガンダム』(★32)も、それ以前のアニメ『宇宙戦艦ヤマト』(★33)の頃から大好きで、マンガもいっぱい読んできました。自分はもうバリバリのオタクですけれど、GAINAXの広報のお手伝いが一段落ついた次の仕事で、小学館の『てれびくん』編集部に所属しながら、『コロコロコミック』と学年誌を編集していたんです。自分が「だれが見ても楽しめるもの」をつねに意識するのは、そこでの経験が非常に大きいでしょうね。ある意味で一般的なものを吸収して、その後、開発会社に移ってファミコンのゲームを作ったりしてきたこともそうですけれど、オタク向けのマーケット以外で培(つちか)ったものを活かしていきたいんです。一般のひとたちって本当にマスが大きいじゃないですか。僕はもったいないんですよ。一般のひとたちも、オタクものが嫌いかというと決してそんなことはありません。うまく消化してあげるとハマってもらえるんです。そこが僕にはすごく面白いし、かつものを作るうえで大事なことだと思うんですね。何かものを作るなら、狭いところで終わらずに、広いところに展開できるものがやりたいし、それができるように頑張っているつもりです。

――東　いい話ですね。一見オタク的に、すごく先鋭的で一部のひとにしか受け入れられないように見える作品に限って、実は大きなポテンシャルを秘めていたりする。ニトロプラスの作品には、そういう性質があると感じます。

『デモンベイン』にしても、一見すごくオタク向けで、「スーパーロボット大戦」シリーズ(★34)などをやりこんでいるユーザーが喜びそうなものに見えるわけです。しかし、おそらく一般ユーザーが見ても、物語の筋にしても、笑いのポイントにしても、変なことはやっていないし普通に愉しんでくれると思います。グラフィックも綺麗で、CGもすごいし女の子も可愛いねという感じで、バランスが取れている。

僕自身は色々なタイプの美少女ゲームが好きですけど、たとえばKeyやTYPE-MOONのゲームなどは、やはり一部のユーザーに特化している印象を受けてしまう。それが彼らの魅力になっているとは思いますが、ニトロプラスの方向は違いますね。作品がもっと大きな受容層に向けられている印象があるんです。

でじたろう　たぶんむかしのオタク向けだからなんですよ。

――**東**　なるほど。

でじたろう　むかしのオタクって、とにかく知識の幅が広いことがオタクたる所以だったはずなんですよ。いまみたいに特化したものではなかった。だから、オタクが集まると、一晩中でもロケットの推進について議論をし合う(笑)。こんなスピードで動いたら塵にぶつかって穴があくぞ、じゃあどうすればいいんだ、とかって語るわけです。別にSFの話だけではなく、宗教なら宗教でずっと議論している。そういう雑学的なものでしたよね。

だからかもしれませんが、むかしのオタク作品は、それを観ることが必ず何かの啓蒙と繋がっていたと思うんです。『ヤマト』を見れば「ワープとは何か?」と理論を調べちゃうし、核融合が出てきたらブルーバックスを読んで「現在は一億度を閉じ込める技術があるんだ」と学んだりして。いまの傾向は設定無視でファンタジーになってしまっ

★31　『王立宇宙軍　オネアミスの翼』
劇場アニメ。山賀博之監督、1987年公開。

★32　『機動戦士ガンダム』
テレビアニメ。富野由悠季監督、1979～1980年。

★33　『宇宙戦艦ヤマト』
テレビアニメ。1974～1975年。

★34　『スーパーロボット大戦』シリーズ
バンプレスト制作。ロボットアニメ史にその名を残すロボット、キャラクターたちが一堂に会して戦うシミュレーションRPG。

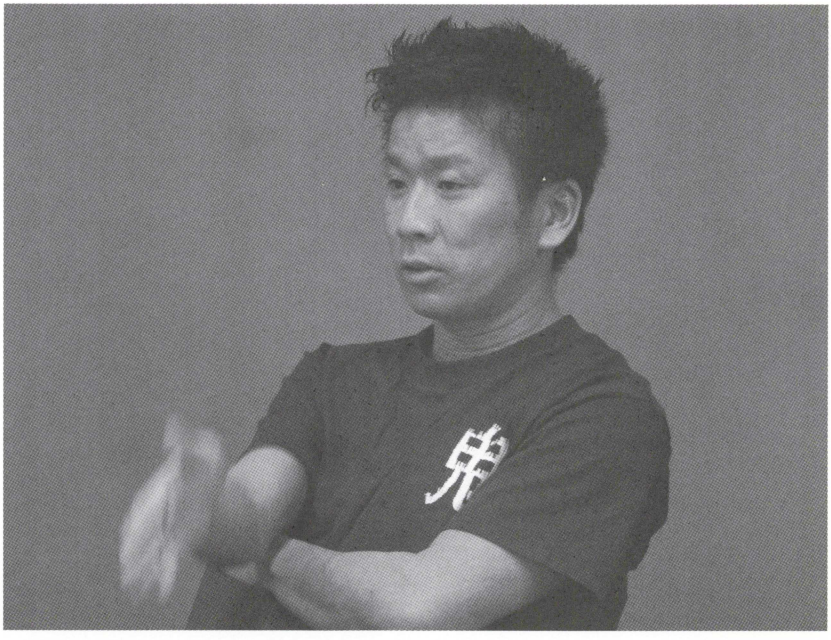
ている。でもそうなると啓蒙にはならないし、つまらないと思うんですよ。その意味で『ファントム』は――虚淵はどう考えているかわかりませんが――僕としては「銃の啓蒙」になっているんです。『ファントム』をプレイしたユーザーにマルイの銃を何丁売るか、頭のなかで思い描きながらプロモーションしていました。

虚淵　全然、売り上げに貢献してませんけどね(笑)。

でじたろう　そうかな、かなり買っていると思うよ？　少なくともうちの会社は何十丁も買っている(笑)。

後同じようなテーマは、『ヴェドゴニア』の場合だとSUZUKIのバイク(笑)。あれは一〇台ぐらい売っているはずですよ。ネットの書き込みや、いただいたメールを読む限りで五、六件は「ハヤブサ、買いましたよ！」という話をもらっているので。

――東　それはすごい(笑)。



虚淵玄の想像力 II

銃とウーと男

——東　ここまでのお話で、ニトロプラスがどのようなメーカーで、どのような意図を持ってどのような作品を発表してきたのか、コンパクトながら本質的な話がうかがえたと思います。では、次に、おもに虚淵さんの作品に焦点を当てて、想像力の起源やヒロイン像など、突っ込んだお話をしていきたいと思うのですが。

——佐藤　ニトロプラスといえば銃器によるアクションが印象的です。でじたろうさんはその啓蒙を考えたとおっしゃいましたが、書き手の虚淵さんにとって「銃」はどんな位置づけにありますか？　色っぽい銃器描写がとても鮮明に残っているのですが。

虚淵　フェティッシュの対象というよりは、やっぱり小道具ですね。一時期、銃が好きで情報を仕入れたこともありますけど、エンターテイナーとしてそれはまったく大事な部分だと思っていないんです。撃ち合いのシチュエーションや、撃ち合いながら何かをやっているというアクション。それを娯楽としていかに提供するかというところにしか意識は向かってません。

かみ砕いていえば、銃は普通のリボルバーだって構わないんです。ある状況で、小道具としてリボルバーしかなくてもオーケイ。僕は「シーン的に一〇発撃った方が気持ちいいかな？」をまず考える。そして必要なら一〇発撃たせます。「気にするな、弾数なんか」ってね。

——東　虚淵さんは、しばしばジョン・ウーの名前を出されています。彼の作品ではどれがお好きですか？

虚淵　集大成といえば『フェイス／オフ』(★35)ですけど、あれは酷い映画ですよ。平気で撃たれた腕でパンチしますし、単発のグレネードランチャーを二回続けて撃ちますからね(笑)。とはいえ、あれは本当に見習うべき姿勢だと思うんですよ。

話は逸れるかもしれませんが、『フェイス／オフ』は男と男の「好敵手」の話ですし、ジョン・ウーというひとは基本的に男のライバルものばかりを描いている。というか、男のライバルものしか描けないんです。だから『M：I-2』(★36)も、観客としては恋物語にしてほしかったのに、銃を突きつけあう話になってしまう(笑)。

――佐藤　男と男のライバル的な関係には惹かれますか。

虚淵　惹かれるというよりも、自分でものを書く場合は、僕自身男ですし、どんなキャラクターも男をテンプレートに作っていくしかないというのはあります。

――東　とはいえ、ジョン・ウーと虚淵さんは、実は対照的なのかもしれません。というのも、ジョン・ウーの映画では最終的に女がどうでもよくなってしまうのに対して、虚淵さんの作品は、『ファントム』も『鬼哭街』も、男と女が二人だけ残って世界のどこかに行ってしまったり、世界が変容した後で二人だけが残ったりというかたちでどこまでも残っていく。ジョン・ウーが辿り着く場所が男と男の対だとしたら、虚淵さんの辿り着く場所は男と女の対だと思うんです。いかがでしょう？

虚淵　僕の場合、女の位置づけすら小道具なのかもしれませんね。小道具、シチュエーション、極端なことをいえば「化けもの」かもしれません。ラスボス的存在であったり、男をどうにかする状況、位置づけなりからは、一歩も踏み出していませんね、僕の書く女は。仮にこれまでの作品から女性キャラだけをひっこぬいて、それ単体でスピンアウトを作れるかといったら絶対に無理だと思います。僕はたぶん、その女を見ている男とか、その女にどうにかされてしまう男ばかりを書いているから。

――佐藤　モーラだけを引き抜くとしても、フリッツとの関係があって不可能であると？

虚淵　そういうことですね。モーラ単体ではどうしようもない。モーラにどうにかされてしまう男たちを書くことによって、初めてモーラが描けるということなので。僕は女性を主人公にした物語は書けないでしょうね。男が持ち合わせている理想、欲望の対象どまりになってしまう。それは自分が男である限り、どうしようもないことですけど。

――東　男と女が世界のどこかに行ってしまうエンディングには、実は女がいなくてもいいわけですか？

虚淵　それはやっぱり無理ですね。男をどうにかしてしまう最後の要素が女だったりするので、なければいいというものではありません。

『Fate』をめぐって

佐藤　女との否応のない関わりにおいて男があり、そういう男の視点に対するかたちで女も現れる。虚淵さんを美少女ゲームというジャンルの作り手たらしめている独特の立ち位置が垣間見えてきたように思います。

そこから今度はもう少し広い視野、すなわちジャンル全体における虚淵さん、あるいはニトロプラスの立ち位置をとらえ直してみたいのですが、いかがでしょう。ちなみに『美少女ゲームの臨界点』で試みたマッピングでは、さしあたり両義的な位置づけになるだろうという見方を提示しているのですけれども。

鋼屋　逆に『美少女ゲームの臨界点』について訊きたいのですけど、この冒頭にあるマップはどうやって読むものなんですか？

東　僕たちは、二〇〇四年の時点から見て、美少女ゲームというジャンルには大きく二つの流れがあると考えてみました。ひとつは物語消費。簡単に言うならば、一九八〇年代のメディアミックスを引き継いだかたちで、美少女ゲームが展開し大規模化していく流れです。それが右上から左下に降りています。ここでは、美少女ゲームが、アニメやマンガなど他の物語メディアを真似ていくことになります。

鋼屋　なるほど、時系列になっていたんだ。

東　そして、他方にあるのが、文学の可能性とゲームシステムの結びつきです。これが左上から右下に降りています。ここでは、ゲームシ

★35　『フェイス/オフ』
映画。1997年公開。
★36　『M:I-2』
映画。2000年公開。

ステムの特性を活かすことによってでしか表現できない、新しい文学的想像力が試されている、というのが僕たちの考えです。

わかりやすいのは『CROSS†CHANNEL』(★37)のようなループゲームですけれど、たとえば『沙耶の唄』もそこに含めています。『沙耶の唄』には、分岐が二、三回しかないわけですが、そのなかで世界と主人公の運命が表裏の関係で表現されている。これはアニメやマンガではできない表現だと思います。もしやろうとしたら、タイムスリップのように特殊な設定が媒介するかたちでなければ難しいでしょう。

そして、この二つの潮流は、一九九八年から二〇〇〇年のあいだ、一時的に交差していて、その交差点に位置する特権的なゲームが『ONE』と『AIR』だというのが、僕たち——というか、佐藤心くんが強く主張するところなんですね(笑)。だからそれらが中心にあります。そして、この交差点を経て、美少女ゲームは、一方ではアニメやマンガを真似る作品に、他方では美少女ゲームの可能性を追求するゲームへと大きく分かれていったのではないか。中心に何を持ってくるか、個々の作品をどう位置づけるかについては異論がありうるにしても、この発想はそれなりに本質をとらえていると思うんですね。

それで、いま中心にある美少女ゲームは、どんどん大作化が進んでいて、それこそギガバイトの容量が当たり前になって、ますますアニメやマンガを取り込みつつある。しかし、それはどうかな？　という疑問が僕たちにはあったんです。その象徴的な例が、この座談会でも扱っているTYPE-MOONのゲームです。

僕は『月姫』(★38)は結構気に入っていたんです。だからこそ次の『Fate/stay night』(★39)には期待をかけたんですけど、プレイしたところ「これはゲームじゃなくてもいいのではないか？」という印象を覚えました。実質的に三つのエンドしか存在しないし、その順序も最初から決められている。長大なアニメシリーズを美少女ゲームにパッケージし直しただけ、という感想だったんです。『月姫』は『痕』に似ているところがあって、重なりあわないはずのジャンルが分岐によってひとつのパッケージにまとめられている面白さがありましたけど、『Fate』では、そうした美少女ゲームでしかできない面白さが失われてしまっている。

思わぬかたちで話が出たのでこの機会にお尋ねしたいのですが、虚淵さんは『Fate』はいかがでしたか。奈須さんとは対談もされていますが。

虚淵　僕は『Fate』は楽しみましたよ。このゲームの持っている世界観の広がり、玩具箱っぷりはたまりません。自分が書くときには、劇中に語られない舞台裏の事情とかはまったく考えずにやっちゃうんで。奈須さんが描く世界は『月姫』も含めて、宇宙が一個あるな、と感じさせますよね。何より二次創作の作られ方が圧倒的ですけれども、無理もないことだと思う。僕だって『Fate』の二次創作を書きたくなろうってなもんですよ(笑)。それを許容する懐の広さを感じます。

——東　『月姫』と印象は異なりませんでしたか？　『月姫』はまだコンパクトで、二次創作の欲求が生じるのもわかるのですが、『Fate』だ

とすべてをやり尽くしている感じがしたのですが。

虚淵　「やり尽くしている」とは感じませんでしたね。まずはプロットの構造からして、神話が七つ入っているわけじゃないですか。それだけのものを込めて、あの尺でフォローしきれるはずもない。描かれざる物語の可能性を断然感じます。七つの神話をぶつけ合う巨大なショーが六〇年に一回行われてきた、これだけでそそるものは感じます。とんでもない歴史の流れの一部を切り取って、それでもあれだけの膨大な量、そういうときめきは覚えてしまう。『Ｆａｔｅ』をあの三人のヒロインとの関わりだけでとらえたら、閉塞感を覚えるのは理解できます。けれども僕の場合は、その裏で起こっている、起こってきた数多の物語のなかから、たかだか三つを切り取ってきただけなのだ、という辺りにときめいてしまうんですよ。

――**佐藤**　バトルロイヤルの微温的な進行については気になりませんでしたか。遠坂凛と殺し合わないなんてありえない！　と思って僕はヘコんでいたんですけど……。

鋼屋　『Ｆａｔｅ』はバトルロイヤルの皮を被った少年マンガなんですよ。ストーリーが「友情」「努力」「勝利」で展開されるのに加えて、「世界中の英雄を召喚して、戦わせる」という設定の部分がものすごく。しかもアーサー王やヘラクレスに混じって「ここで佐々木小次郎を持ってくるのかよ！」みたいな（笑）。これって、ひどく胡散臭くて俗っぽいんですが、その胡散臭さこそが少年マンガなんです。それではどこで事情が異なってくるかというと、その少年マンガのリアリティを「奈須きのこワールド」に持ち込んだところだと思います。奈須さんの世界観にはある種、身も蓋もない非情さがあって、そこに少年マンガのリアリティが混ざったとき、いびつなものが生まれる。その「いびつさ」が

★37　『CROSS†CHANNEL』
FlyingShine、2003年。
★38　『月姫』
TYPE-MOON、2001年。
★39　『Fate/stay night』
TYPE-MOON、2004年。

気持ち悪い、居心地の悪い部分になっている反面、同時に大きな魅力にもなっているんだと思います(☆)。

虚淵　アニメ的、マンガ的と言われるのは大いに理解できるんです。ものすごい膨大なサーガのなかから、ひとつのアニメ、マンガを切り出したものであるとしてね。それもかなりの時間をかけて作ったのでしょうけれども、それだけやっても作りきれなかった物語である、と僕はとらえたいところです、やはり。

鋼屋　構想段階ではイリヤルートが入るはずだったと聞いていますし。

――佐藤　ご自分の作るものと、好きな作品が異なるケースは珍しくないと思いますが、虚淵さんの作品と『Ｆａｔｅ』はそもそも根本的に異なっているものに思えるんですね。具体的なことを指摘するとすれば、虚淵作品の主人公は必ずと言っていいほど社会的な生を断たれ、象徴的に死を刻まれる。そして二度と日常の世界には戻れない。ヒロインと二人っきりの世界へ逢着するという。そういうエンディングを作品にわたって執拗に反復されていますよね。

虚淵　確かに(笑)。

――佐藤　こうしたテーマは、表面的にはギャルゲー的だとされている『デモンベイン』にも見られます。可能世界に飛ばされてしまうアルエンドの結末は、結局、元の世界には戻れないというものでした。トゥルーエンドのみならずハッピーエンドも、そうなっている。

鋼屋　要するに、ブラックロッジがいなくなって平和になったのはいいんだけど、戦いのなかで積み重なってきたものが忘却されているという(笑)。『デモンベイン』ではそれまで積み重ねてきたものが台無しになっているところが確かにある。そういった意味で、純粋にハッピーなエンディングとは違っていますね。

――東　そういう「違った」エンディングにしたのは、いままでの二ト口路線を意識していたからですか。

鋼屋　意識したというより、自分がそういう路線を好きだったからでしょうね。

――東　ダークな要素を入れていかなければ、と？

鋼屋　自分がダーク路線を志向するに至るきっかけがあって、おそらく中学生の頃に観ていた『宇宙の騎士テッカマンブレード』(★40)なんです。

虚淵　あれはドス黒いよね。

鋼屋　いま思い返すと、食事の時間帯に流していい番組じゃないんで

すけど(笑)。僕も最初は飯を食いながら何となく観ていたところ、段々えらいことになって、いつのまにかのめり込んでいる自分がいて、最終回でぶわぁっと泣いて……。よくよく考えたら何も救われてないんだけど、なぜこんなに清々(すがすが)しいんだろう？　そのトラウマがあったせいで、『デモンベイン』ではやっちゃったんでしょう。ハッピーエンドを描いたとしても、どうしてもダーク要素が入ってしまう。全部片がついてめでたし、めでたしというのは違和感があるんです。

虚淵　むしろ『デモンベイン』は頑張ってハッピーエンドに持っていったんでしょ？

鋼屋　まあ……意識してハッピーエンドにしたのは確かにあります。自分としてはもっと殺伐としたエンディングがあってもよかったくらい。

ラスボスとしてのヒロイン

佐藤　先の話題にこだわるわけではありませんが、『Ｆａｔｅ』のバトルロイヤルが微温的に描かれたのには理由があるようにも思うんですね。『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』以降の美少女ゲームは、ひとつはヒロインとの関係、もうひとつがヒロイン、主人公、周囲のキャラクターを含めた「学園」や「街」における共同性という、大きく二つの柱から成り立っています。『Ｆａｔｅ』はこのスタンダードを、伝奇的ストーリーを追求しつつも実は色濃く継承していると思うんですよ。いわば『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』的なわけです。

ところが虚淵さんは徹底的に殺伐としながらもヒロインとの関係はピュアに描いておりますし、そこでの主人公は日常に戻れない存

☆　**鋼屋氏による注。**
ちょっと補足。
あるいは「少年漫画のリアリティ」を「美少女ゲーム的な生温さ」(共同性？)と置き換えてもＯＫなのかも知れない。
「身も蓋もない非情さ」＝ぶっちゃけると「天才には勝てない」≒「世界が定めたルールには勝てない」。天才は無条件で愛される。逆転は原則ありえない。ちなみに士郎はどう考えても天才です。
いびつな部分の一例。たとえば士郎ってヒーローのように見えて、ヒーローに必要なものが致命的に欠けている。「正義」の定義が本当に空っぽな部分とか。普通、少年漫画のヒーローの正義って「大切な人が傷つくのが嫌だ」とか「卑劣な悪が許せない」そういった部分に生まれるんだけど、士郎にはそれとはズレている。「正義」という概念を渇望しているだけで、悪を憎んでいる訳ではないみたいな。士郎の属性は「ヒーロー」というより、ブギーポップでいうところの「世界の敵」に近いと思う。イマジネーターとか。何かを為そうとしてるし、それは価値のあることなんだけど、ひどく歪んでいる。そして士郎の歪みは作品中では決して否定されていない。

★40　「宇宙の騎士テッカマンブレード」
テレビアニメ。ねぎしひろし監督、1992～1993年。

在として共同性からは切れている。こだわりたいのはこの違いで、共同性を大事にしすぎると世界観のシビアさが希薄になってしまうのではないか、そう思うんです。虚淵さんの意識としてはどうでしょう?

虚淵　先ほども少し話しましたけれど、自分の書くものは根っこのところではヒロイン不在なんです。僕の場合、ハッピーエンドといっても、ハッピーな世界へ運び去られちゃって、それで終わりなんですよ。くたばったも同然なんですよ、それって。

鋼屋　タナトスなんですよね。

虚淵　そうだね。たとえば『とらいあんぐるハート』とかでは、最後に付き合って数ヶ月の女の子を口説いて、スタッフロールが流れ終わったら、エンドのCGでは女の子はエプロンをしているし、子供が二人くらい産まれているんですよ。これはおっそろしい世界だと思いましたね(笑)。死と同義ですよ。

——佐藤　裏返しであると?

虚淵　その時点で主人公の人生の選択肢はすべて摘み取られてしまったわけです。

一同　(爆笑)

虚淵　恋愛も突きつめてしまうと、「この子はだれの子だ?」みたいなことを考えざるをえなくなると思うんですよ。父親と母親のあいだでも、子供に対する影響力を巡る闘争はきっと出てきますよね。その愛のかたちはだれのものなのか。「二人のものなのだ」という言い草は成り立たないと思うんですよ。要はだれが幸せになったのか。僕の場合そういう問題において、圧倒的な敵であり、ラスボスとして「女」を出してしまうのはありますね。第一、勝ち目がないと思うんですよ。

——佐藤　つまりベタベタな恋愛ゲームにおいて、普通に恋愛をし、結婚をして、子供が生まれるに至る結末は、『沙耶の唄』のエンディングと質的には同じものであるとお考えですか?

虚淵　極楽か地獄かは別として「デス」です、死後の世界ですよ。それが苦痛とは言いません。ものすごい快楽かもしれませんけど、その先に何の変化もない以上は死だと思うんですよ。

鋼屋　『腐り姫』(★41)のテーマですよね。

——東　なるほど。『沙耶の唄』は『腐り姫』に影響を受けているわけですか。

虚淵　男のすべてを奪い尽くす女、そういう意味では一緒ですよね。男が住んでいた世界も含めて、すべてを奪い尽くしてしまう。

——東　そうすると、虚淵さんの女性観は、いまのところ『沙耶の唄』の沙耶

が最終形態ということになるんでしょうか(笑)。可愛い女の子なんだけど実は怪物で、そして世界も滅ぼす。

虚淵　そうですね。女の子の本音で言ったら、惚れた男と世界のどちらを取るかと問われたら、惚れた男を選んでしまうと思うんですよ。それが女の子の魅力であり、可愛さでもあり、怖ろしさです。

描くべき主人公

――佐藤　「女には勝ち目がない」とおっしゃいましたが、美少女ゲームの主人公は、ある時期から、こういうある種の女々しさを抱える男性、弱さを備えた男へと切り替わっていきました。女の子を前にすると、内面性が剥き出しになってしまうような。虚淵さんの主人公は戦えば強いですけど、内面的には弱さを抱えつつ、ときにそれはいびつに歪んでいたりもする。男性的なマッチョイズムに行けないのはなぜでしょうか？

虚淵　ただ僕としては、ラスボス＝「女」と想定して位置づけた以上は、それを超越するヒーローを待望している。それが本当のヒーローの誕生という気がしているんです。

――東　実はヒーローを書きたいわけですか。

虚淵　書きたいですねぇ！

――東　『ヴェドゴニア』ではヒーローを書こうと思ったのに、いまひとつ書

★41　『腐り姫』
Liar-soft、2002年。

きれなかったということですか？

虚淵　その不足感はかなりありますね。『ヴェドゴニア』は、最後まで終わらせ方を想定せずに勢いで書いてしまったうえに、一三話で終わらせるという縛りもありましたから。やりきれなかった部分は多い。でも娯楽作品としてのヒーローは……難しいですね。『ドーン・オブ・ザ・デッド』（★42）と『バイオハザード』（★43）だったら前者でしょうと。やっぱりゾンビが強い方が面白いじゃん？　そう思うんですよ。

――前島　走り回るゾンビがお好きなんですか（笑）。

虚淵　あの絶望感というか、エンターテインメント性。そこに強く惹かれるものがあって、圧倒的に女性が強くなってしまう。「この女には勝てねぇわ……！」という話の方が、スリリングな物語には持っていきやすいんですよ。書く上での難易度も低いし。限られた尺のなかで描ききるプロットとしては非常に作りやすい。

ただ、いまの自分としては、それをぶち抜けるヒーローを突きつめたいという衝動にかられている。現状ではそれをどういうふうに作ればいいのかわからないんですけれども、僕はそれを課題だと思っています。おっしゃるように弱さを抱えた主人公は結構、タイプが出揃ってきているじゃないですか。そう考えると、次にお客さんをびびらせるものはヒーローではないかなと思うんです。「やべぇよ、こいつ女のアタックを全部受け止めたよ！」みたいな。

鋼屋　それはヒーローっていうのかな……（笑）。

虚淵　ヒロイン全員を抱擁できるようなバカでかい器っ！　いまでもときたま『どす恋ジゴロ』（★44）を読みながら「勝てねぇな……」と思ったりするんですよね。あの根拠のない強さ、勢い。いまや失われた神話だと思うんですけど、それを復古する方法はないものかな……と夢想している。

――佐藤　ヒーローといえば「正義対悪」の対立というか、正義なのか悪なのか、という問題も別にあると思うんです。この問題についてはどうお考えですか？

虚淵　成果を出せたかどうかは別として、『Ｆａｔｅ』はそれに挑んだ作品だと思うんですよ。本気でヒーローを想定しようとして、ぶちあたるところまで行った。未来で零落した自分と対決し、それでも譲らない――そういう主人公じゃないですか。この状況設定で自分の正義を信じぬく。これは凄まじいな、と率直に思ったんです。構造や設定で説得させていく、ライターの技術で補える領域を逸脱している。奈須さんが衛宮士郎（えみやしろう）という主人公を、最後まで疑わずに描ききれたのにはびびりましたね。結果としてすべてのユーザーさんが納得したわけではなかったのかもしれないけれども、それでも「空を目指した」というか。あの度胸はいまの僕にはないです。自分の面倒見きれる範囲で止めちゃいますね。

――佐藤　とはいえ世の中的には、正義を信じること自体に無理があり、ある種剥き出しの「悪対悪」にならざるをえない、というのが前提だとつい考えてしまうのですが。

虚淵　そう考えてなお、『DEATH NOTE』(★45)ではないですけれど、「じゃあ俺が正義になる」と言ってしまう器っていうんですか。

――佐藤　夜神月（やがみライト）のケースだと、正義を目指すというよりも「神になる」ことの不遜さを描いていますよね。

虚淵　あれは露骨に悪ですけれどね。ただ僕が考えるのは、世界の理不尽を前にしても、譲らずに己を保てるか、ということ。むかしのマンガはそれをやれているんですよ。『どす恋ジゴロ』の平松伸二（ひらまつしんじ）しかり。『クライング・フリーマン』(★46)の池上遼一（いけがみりょういち）と小池一夫（こいけかずお）しかり。素っ裸になって「俺は俺だ！」と言い抜けるほどのクソ度胸が、やはり目指したいところではあって。

――東　ははは（笑）。

とはいえ、虚淵さんのゲームは本質的にそうなりづらいと思います。世界観もヘビーで、SFの部分も緻密で論理的に筋が通った設定がきちんと行われている。たとえば『鬼哭街』ならば、気功とサイボーグを重ねた設定、「外功」「内功」の設定なんていかにもありそうだと思ったし、舞台が上海である点も面白いと思ったんです。仮にあれが香港だったら、次世代のサイバーシティに相応しくないけれども、上海はいかにもありそうです。そういう細かい設定が利いている。

そこらへんの緻密さが虚淵作品の魅力なので、そこで最後に主人公が「俺は正義だ！」と叫んで素っ裸になっちゃうというのは、どう

★42　『ドーン・オブ・ザ・デッド』
映画。ザック・スナイダー監督、2004年公開。
★43　『バイオハザード』
映画。ポール・W・S・アンダーソン監督、2002年公開。
★44　『どす恋ジゴロ』
平松伸二、1997～2004年
★45　『DEATH NOTE』
大場つぐみ・小畑健、ジャンプコミックス、2004年より週刊『少年ジャンプ』にて連載中。
★46　『クライング・フリーマン』
小池一夫・池上遼一、ビックコミック・スピリッツ、1986～1988年。

も……（笑）。繊細かつ緻密な設定がぶち壊しですね。『ファントム』にしても、ラストになっていきなりツヴァイが「アインもこい！　ドライもこい！」では、しまらないと思いませんか？（笑）

虚淵　設定の緻密さとおっしゃる点は自分の手癖なんです。以前、一度指摘されたことがあるんですよ、賢しく作りすぎると。おそらくテンプレートとして、色んなものを吸収しすぎてしまったせいでもあるんです。ハリウッド映画然り、海外の冒険娯楽小説然り。海外ものは輸入の段階でいったんフィルタリングされているからわりと質の高いものが多いですし、黄金律というかテンプレートに則ったものばかりを吸収してしまった。ものを作るときにしても、諸々の要素が組み合わさった後には丸いかたちに収まるように、反射的にバランスをとってしまう。

――**東**　いや、その感覚こそが素晴らしいのだと思います。そして、そういう虚淵さんが「俺は正義だ！」といってしまう主人公を描くことは、実はだれも期待してないかも（笑）。

虚淵　……それは自分でも思います。まだまだ小さいんですよね。

――**東**　とはいえ、その緻密な世界観、設定のなかで新しい正義のイメージを打ち出したいというのは、すごい挑戦です。

虚淵　どうすりゃいいんでしょうねぇ。いまの僕だと、きっと最終的に主人公を終わらせてしまいます、物語のラストで。僕はやっぱり「箱庭」で留めちゃうんですよ、こぢんまりと。

その意味で怖いのが、『鬼哭街』以降、自分の書くものがどんどん短くなっていったことなんです。同人として『浄火の紋章』（★47）というノベルゲームを出したんですけど、このときは容量一〇〇キロバイトくらいしか書かなかった。「もう終わったか！」とも思いましたけど、次の『沙耶の唄』で三〇〇キロバイト程度まで回復したので、ほっと胸をなでおろしているんですけれども（笑）。

くり返しになりますが、僕にはビジョン通りに作れないジレンマがある。そのビジョンを提示して、ビジョン通りにものを書けないとなってくると、書いたものが小さい表面積にまとまってしまうんですよ。

――**東**　やはり、大きなビジョン、大きな物語を描きたいわけですか。

虚淵　ええ、それは本当に求めてますね。

ニトロプラスの起源 II
——SFとTRPG

基礎教養としてあって、そこを入口に色々読み始めたという感じですね。特別どの作家が好き、というのはあまりないですね。わりとなんでも受け入れちゃうタイプなので。

——東　『美少女ゲームの臨界点』のインタビューで、ササキバラ・ゴウさんが、七〇年代末の日本SFでは『スター・ウォーズ』(★49)の影響が大きかったとおっしゃっています。ごく簡単に要約すると、七〇年代までは色々と設定を詰め込み緻密に組み立てていくものだったSFというジャンルが、八〇年代に差しかかると、一方でファンタジー化し、他方ではビジュアル的な想像力がその中心を占めることで、大きな質的変換を遂げていく。同時に、SFのジュブナイル化——いまでいうライトノベル化が急速に進行します。

というわけで、SFについては、七〇年代と八〇年代の風景はガラリと変わってしまったと思うんですが、でじたろうさんのお好き

それぞれのSF体験

——東　ありがとうございました。

では次に、ニトロプラスの想像力の起源を辿るお話をうかがっていきたいと思います。いままでお話をうかがっている感じだと、それなりに世代がずれつつも、みなさんSF好きという共通項が感じられますね。お三方の好きなSF作品、影響を受けた作家などを順にお訊きしてもよろしいでしょうか。

まずはでじたろうさんから。

でじたろう　小説で言うと、ハヤカワ文庫はけっこう読みました。『ガンダム』の頃だと、ロバート・A・ハインラインの『宇宙の戦士』(★48)が

だった作品はどんなものでしょうか？

でじたろう　小説に関していうと、『ガンダム』以前はただ楽しむために読んでいたので憶えてません。読んだものは何でも楽しめましたが、オタク予備軍の頃はレイ・ブラッドベリ的なファンタジーが好みだったので、星新一とか好きでしたし。ただ、自分のなかに残っているのは筒井康隆です。「七瀬三部作」がすごい好きで。ＮＨＫのドラマの影響もありますが。

――**東**　筒井さんは、人間の悪意を書くと非常に巧い方ですね。

でじたろう　それと実験的なことをやりますよね。心の描写を文字でどうあらわすか、というような。そういう実験作にも惹かれた憶えがあります。

――**東**　星新一さん、筒井康隆さんの名前が出ましたけど、小松左京さんはいかがでしたか？

でじたろう　いちおう読みましたけど、映像が先だったのでその方が印象に残っていますね。

――**東**　ＳＦ第二世代と呼ばれる、山田正紀さんのような作家たちについては？

でじたろう　読んでいないですね。ハヤカワは海外ものばかり読んでました。

――**東**　ソノラマなどのライトノベル方面には流れていかなかった？

でじたろう　ええ、追いかけていたのは高千穂遙さんと富野由悠季さんぐらいかな。小説よりもテレビやマンガの影響が大きいです。よく考えてみると、ＳＦというカテゴリーを区別し始めたのはガンダムのときに読み始めたハヤカワでしたが、振り返ってみれば、最初の記憶は三歳のときにテレビ中継されたアポロ11号の月面着陸の映像です。まあ現実なんですけど、自分にとってはＳＦみたいなものでした。同時期に『ウルトラセブン』(★50)を観ていた記憶があります。後は再放送でみた『サンダーバード』(★51)が異常に好きで、すっかり基地マニアになりました。いまでも超合金の早乙女研究所とか南原コネクションとか持ってますよ。いちばん影響を受けたのはたぶん『マジンガーZ』(★52)と『ゲッターロボ』(★53)ですね。その後、松本零士、サンライズのアニメと流れていって、中学の頃、周りにいたディープなアニメファンと話しているうちにＳＦという分野をようやく認識したという感じです。小説は、周りのアニメファンと話を合わせるために読んでいたという。『ガンダム』の話をするためにはＳＦが基礎教養として必要だったんですよ。『アニメック』(★54)と『月刊ＯＵＴ』(★55)を読んで、必読の小説を探して読む、そういう意識がありましたね。

――**東**　『アニメック』『ＯＵＴ』という名前が出ましたが、『ファンロー

ド』(★56)はお読みになっていました？

でじたろう　イラストを応募したことも、それが載ったこともありますけど(笑)、『ファンロード』は自分のなかでは少し違っていて。やっぱりメインは『OUT』でした。

――東　なるほど。虚淵さんのSF体験はいかがでしょう。

虚淵　いちばん遡ると『ヤマト』です。幼稚園の頃に『さらば宇宙戦艦ヤマト』(★57)が直撃できました。あまりにもハマり狂った挙句に、父親が左寄りの人間だったので怒っちゃいまして(笑)。

その後に流れていったのは、普通にサンライズ系のロボットアニメです。なかでも最も好きだったのが『装甲騎兵ボトムズ』(★58)ですね。そこから『ボトムズ』の元ネタである『ブレードランナー』(★59)を入口にサイバーパンク方面に上っていった。でも入口がそもそも邪道なので、いちばん膏(あぶら)にしっくりくるサイバーパンクがウォルター・ジョン・ウィリアムズの『ハードワイアード』(★60)なんですよ。ギブスンとかスターリングとか、難しくて読めなくなって。ギブスンの文体はすごい好きなんですけど、「だったら最後にジェット戦闘機で空中戦やろうよ！」みたいなことをどうしても考えてしまう(笑)。だから、ガチなSFファンのなかに入ると肩身が狭くてたまらないです。

――東　ライトノベル系ではどういうものがお好きでしたか。

でじたろう　『青の騎士ベルゼルガ物語』(★61)だよね？

虚淵　それはボトムズと同じですけど(笑)、菊地秀行(きくちひでゆき)を一時期ハマり狂ったように読みましたね。そこでハマった『バンパイアハンター

★47 『浄火の紋章』
映画『リベリオン』を題材に、シナリオ・虚淵玄、原画・中央東口のコンビがおくる同人ノベルゲーム。コミックマーケット64でサークル「EERGED」が頒布。

★48 『宇宙の戦士』
ロバート・A・ハインライン、ハヤカワ文庫、矢野徹訳、1979年。

★49 『スターウォーズ』
映画。ジョージ・ルーカス、1977年公開。

★50 『ウルトラセブン』
特撮。1967年。

★51 『サンダーバード』
特撮ドラマ。1965年、日本では1966～1967年に放映。

★52 『マジンガーZ』
テレビアニメ。1972～1974年。

★53 『ゲッターロボ』
テレビアニメ。1974～1975年。

★54 『アニメック』
アニメ誌、ラポート。

★55 『月刊OUT』
アニメ誌、みのり書房。

★56 『ファンロード』
アニメ、マンガマニア誌。ラポート。

★57 『さらば宇宙戦艦ヤマト』
劇場アニメ。舛田利雄監督、1978年公開。

★58 『装甲騎兵ボトムズ』
テレビアニメ。高橋良輔監督、1983～1984年。

★59 『ブレードランナー』
映画。リドリー・スコット監督、1982年公開。

★60 『ハードワイアード』
ウォルター・ジョン・ウィリアムズ、酒井昭伸訳、ハヤカワ文庫、1989年。

★61 『青の騎士ベルゼルガ物語』
はまさのり、朝日ソノラマ文庫、1985年。

D』(★62)から、ファンタジーとマカロニウエスタンに分岐していくという。おかげで相当ファンタジー観も歪んでいる(笑)。

――東　日本の伝奇小説はどうでしたか。

虚淵　ところが菊地秀行だけだったんですよ。そこからは、主に海外小説を読み始めてしまったので。

――東　具体的には？

虚淵　クライブ・カッスラーとかA・J・クィネルとか……スティーブン・キングも読みましたし、後はチャンドラーですね。

――東　本格推理はどうでしたか。

虚淵　行かなかったんですよ。やっぱり最後に「ドカーン！」と大爆発がないとダメな奴だったから(笑)。本格ミステリ系のように「犯人はお前だ！」と言うだけでは納得、満足がいかなくて。最後にはドカーンと火花が上がってほしいわけですよ。

――**佐藤**　サイコサスペンスなどは？

虚淵　いかなかったんですよ。それ以外は諸々、スパイ小説、陰謀もの中心に。いわゆる冒険活劇ものがめちゃくちゃ好きでした。「007」シリーズなんかはもう……。

――東　そうですか。映画の新シリーズの『007』は見ていらっしゃいますか？

虚淵　大好きです！　ピアース・ブロスナンになってから甦りましたよね！

――東　同じ意見です。僕も好きなんですよ、ブロスナン(笑)。余談になりますけど、ご存じですか？　次回は新しい俳優に替わるらしいんですよ。新ボンド役の候補は知的な風貌の優男で、がっくりです。

虚淵　やっぱり爆発とか起きないとダメですよ。『ダイ・アナザー・デイ』(★63)好きだったのに。ハラハラドキドキの競い合いがあって、最後にドカーンと爆発して終わるのが最高っ！　というのが根本にあるので。

鋼屋　バカっぽいのが好きなんだよね(笑)。

虚淵　好きだねぇ……。

鋼屋　戦車のドリフトとかね。

一同　(爆笑)

――**東**　虚淵さんの世代だと、サイバーパンクの影響も大きいと思いますが。

虚淵　僕がガジェットを細かく詰め込んでいくのは、サイバーパンクの影響でしょうね。あの「ありそう！」感が大事なんです。『スター・ウォーズ』もその意味では、全然おちゃらけたファンタジーに見えない。うらぶれた酒場の雰囲気とか、微妙に汚れたハイテクメカとか。あの空気感でめろめろになっちゃうんで、逆にリアルに見えてしまう。自分がものを書く場合、この「ありそう！」な雰囲気、ガジェットを出すことに全力を注ぐ傾向があって。作品世界をファンタジーに見えないためにこそリアリティを追求してしまうから、設定が緻密に見えてしまうのはそのせいでしょうね。

それぞれのSF体験2

――**東**　最後に鋼屋さんのSF体験はいかがでしょう。

鋼屋　SF体験……難しい質問ですね。

――**東**　鋼屋さんは何年生まれですか？

鋼屋　一九七六年の終わり頃ですね。いま二七で、今年の年末に二八になるという。

――**東**　そうすると、でじたろうさん、虚淵さん、そして鋼屋さん、だいたい

★62　『バンパイアハンターD』
菊池秀行、朝日ソノラマ文庫、1983年。
★63　『ダイ・アナザー・デイ』
映画。007シリーズ20作目。リー・タマホリ監督、2002年公開。

五年くらいずつ違うわけですね。SFへの関心が共通しつつ、内容的に違うのはそのためでしょうか。

鋼屋　たぶんそうです(笑)。

――東　鋼屋さんは世代的には「国産ファンタジーブーム」直撃だと思いますが、初めて接したSFは、やはり角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫になりますか。

鋼屋　SFというものをファンタジーとして捉えていた、というお話はまさにその通りで、いわゆるSF魂みたいなものを意識したのは、それこそ、だいぶ後になってからのことです。

――佐藤　SF的設定の色濃いアニメを観つつ、漠然とSFを意識していたという感じですか?

鋼屋　ええ。『テッカマンブレード』についても、後になってから軌道エレベータというガジェットのSF性を意識して、理解したという。それまでは、あくまでも舞台としてのSFという印象が強いですね。自分にとって、SF魂的なものを意識しながら、面白いと思ったのはたぶん……『トップをねらえ!』(★64)でしょうか。

――東　八八年の作品ですね。虚淵さんにとっての『ボトムズ』に相当するのかしら。

鋼屋　どうなのでしょう。実際にはけっこう後になってから、存在を知ったもので。

あのアニメでは「ウラシマ効果」を――エーテルがあるのにウラシマ効果が成り立つのか、とつっこむのはおいといて(笑)――描いてますけど、SF的ガジェットとしてまず面白かった。しかもその効果が致命的なまでに拡大して、最終的に一二〇〇〇年というどうしようもない広がりになってしまう。けれども話は「オカエリナサト」で閉じるという美しさ。

――東　『デモンベイン』にも通じるものがありますね。最後に時空すらも飛び越えてしまうあたりが。

鋼屋　あれはかなりリスペクトしてます。三話までスポ根ノリだったものが、四話でSFらしさがぐっと盛り上がってきて宇宙怪獣と戦う。ところが五話でいきなり「敵が七分に、黒が三分だ!」となるでしょう、「はあ? 二億?」って感じですよ(笑)。

そんな桁外れの敵をどうやって倒すかといったら、エクセリオンをブラックホール化して飲み込んでしまおうという。本当にすごいと思った。ガンバスターの戦いも尋常じゃないですよね。敵は二億五〇〇〇〇下から敵の攻撃が約二〇〇〇とかいって。

でじたろう　しかも全部外すところが(笑)。

――前島　風呂敷を広げまくっていった結果、SFとは別物の何かになってし

まっている。

鋼屋　むしろSFパロディの領域ですよね。

でじたろう　鋼屋は『伝説巨神イデオン』(★65)はどうだったの？

鋼屋　『イデオン』は通過してませんでした。

――**東**　虚淵さんは、『イデオン』にハマっていてもおかしくない世代ですね。

虚淵　バンダイの信者だったってわけじゃないですけど、僕は『ガンダム』を期待してしまったからハマれなかったんですよ。

でじたろう　『イデオン』はアオシマですけどね。

虚淵　だからハマれなかったんですよ(笑)。その当時は、『ガンダム』を本当に神聖視していたから、さっぱり魅力がわからなかったんですよ。「一〇〇メートルはないよなぁ」とか「ジオラマが作れないじゃん！」とか「リアルじゃないじゃん！」とか、文句ばっかり(笑)。

――**東**　そこまで『ガンダム』がお好きだと、『機動戦士Ｚガンダム』(★66)や『機動戦士ガンダムＺＺ』(★67)もすんなりと受け入れられなかったのでは？

虚淵　まあ、すんなりとは行ってないですね。『Ｚ』も序盤まではなんとか観れたけど、途中で放棄してしまって。

★64　『トップをねらえ！』
OVA。庵野秀明監督、1988～1989年。

★65　『伝説巨神イデオン』
テレビアニメ。富野由悠季監督、1980～1981年。

★66　『機動戦士Ｚガンダム』
テレビアニメ。富野由悠季監督、1985～1986年。

★67　『機動戦士ガンダムＺＺ』
テレビアニメ。富野由悠季監督、1986～1987年。

――東　（笑）　同じですね。

虚淵　物語がしっくりこないという以前に――当時は、まだ話の内容をそこまで意識して観てないですし――お話よりもプラモ、物語よりもモビルスーツに意識が向いていたから、途中からどんどんモビルスーツが邪険にされていったのが気に入らなかったんですよ。玩具屋さんの都合でしょうけれど、次から次へと出番が少なくなり、出ては消えていくという。「このあいだカッコいいメカ出たばっかりなのに何乗り換えてんだジェリド！」みたいな（笑）。

でじたろう　だから『ボトムズ』が好きなんだね。

虚淵　大好きですッ！

一同　（笑）

でじたろう　「え、またそれ乗るの？」みたいところが。

虚淵　意地でもスコープドック！　大好きですよもう！（笑）

――東　当時の流行でいうと、『ファイブスター物語（ストーリーズ）』（★68）はどうだったでしょう。

虚淵　好きは好きですけど、ぞっこんハマったかといわれるとそれほどでも。もうその頃には結構すれたオタクになっていたし、数多ある面白い物語のなかのひとつ、という位置づけでしたね。周囲にハマっている友人はいましたし、その意味で圧倒的なものは感じましたけど。

――東　僕もなかなかリアルタイムでは追えていませんが、あの頃、麻宮騎亜（あさみやき あ）の『サイレントメビウス』（★69）や永野護（ながのまもる）の『ファイブスター物語』、士郎正宗（しろうまさむね）の『アップルシード』（★70）も含まれるかもしれませんが、新しいタイプのサイバーパンク的なSFがいろいろ出てきたという印象があります。その流れには乗れていましたか？

虚淵　注目していなかったですね。僕のなかでは、すべてが『ボトムズ』と『ベルゼルガ物語』のなかに集約されていましたので。

●● TRPGとゲームブック

――**佐藤**　その手のサイバーパンク作品は、むしろ鋼屋さん世代の方に読まれていた気がしますけど。

鋼屋　確かに。言われて思い出しましたけど、『サイレントメビウス』には、当時、結構ハマっていましたね。

どこかで元長柾木（もとながまさき）さんが、「一九七五年前後生まれの人間は、『ガンダム』と『エヴァ』のあいだにあって、オタク的な中心軸のない世代だ」

と書いてましたけど、確かにその通りで、僕らの世代は『週刊少年ジャンプ』と『ドラゴンクエスト』で育ってきたから、いったい何をもってオタクとするのか明確な基準、区分がないんですよ。

であるなら、区分らしきものがどこにあったのか考えると、僕は『コンプティーク』(★71)を読み始めたり、『ニュータイプ』(★72)を買い始めたり、「角川系」に流れてしまうことがかなり致命的だったと思っているんです。『ロードス島』に手を出したら、どうしたって『サイレントメビウス』も目に入ってきますよね。「SFでもファンタジーやってるよ、カッコいい！　しかも妖魔とか言ってるよ！」みたい感じで、徐々に取り込まれていくという。

——前島　『デモンベイン』には、まさにそういう「角川系」の流れを感じました。虚淵さんの作品も美少女ゲームのそれまでの流れとは別の場所からきていますけど、鋼屋さんの作品もまた、美少女ゲームというよりも『サイレントメビウス』に加えてライトノベル、そしてTRPG文化といったものの直系という気がします。

鋼屋　それはさすがに否定できません(笑)。

——前島　TRPGはやっぱりお好きでした？

鋼屋　それはもう。自分のときは第一世代ではなくて、グループSNE時代でしたから、『D&D』(ダンジョンズ&ドラゴンズ)(★73)を通過せず、『ソードワールドRPG』(★74)、『ロードス島』の直撃をもろに受けたというかたちですね。SNEが猛威を振るっていた頃に中学、高校だったので。そのつながりでTRPGをプレイしていた。そしてTRPGを追っていくうちに、『RPGマガジン』(★75)といいますか、『CoC』(コールオブクトゥルフ、『クトゥルフの呼び声』)(★76)だの『D&

★68　『ファイブスター物語』
永野護、ニュータイプ100%コミックス、1986年から『ニュータイプ』にて連載中。
★69　『サイレントメビウス』
麻宮騎亜、角川書店、1989年。
★70　『アップルシード』
青心社、1985年。
★71　『コンプティーク』
コンピューターゲーム誌、角川書店。
★72　『ニュータイプ』
アニメ誌、角川書店。
★73　『D&D』
TRPG『Dungeons&Dragons』の略称。ゲイリー・ガイギャックス、新和(日本語版発行元)、1985年。
★74　『ソードワールドRPG』
グループSNE、富士見書房、1989年。
★75　『RPGマガジン』
TRPG、カードゲームなどを中心としたホビー雑誌、ホビージャパン。
★76　『クトゥルフの呼び声』
サンディ・ピーターセン、ホビージャパン社(日本語版発行元)、1986年。

D』だの、よりハードなものが入ってくるという流れで。

――前島　『ＣｏＣ』はどのような感じでしたか？

鋼屋　『ＣｏＣ』は高校の中頃か、終わり頃に、友人が持ってきたのがきっかけですね。設定がすごいらしいと聞いてガイドブックを読んでみたら「なんじゃこれは！」（笑）、確かにこの世界観は惹かれる、と。そう確信したものの、やり込む前に受験態勢に入ってしまったせいでしばらくブランクがあって。『ＲＰＧマガジン』を買うようになってから、ちょっとずつ理解を深めていきました。

『デモンベイン』にクトゥルフ神話を採り入れたのも、最初は「魔術だったらクトゥルフ的なものがいいよね」と軽い気持ちだったんです。ところがうっかりガジェットとして採り入れたら、歯止めが利かなくなってきて（笑）。結局、もう一回ラヴクラフトを読破する羽目になってしまったという。

――佐藤　そして美少女ゲーム＋クトゥルフ神話の組み合わせは、実は隠れた伝統芸でもありますよね。

鋼屋　脈々とね（笑）。自分もクトゥルフもので有名な『黒の断章』★77と『Ｅｓ（エス）の方程式』★78は好きなんですよ。『黒の断章』のラストはなかなかすごいものがある。唐突にナイ神父と旧神っぽいひとが会話を始めて……。

――佐藤　これは続くのか、と（笑）。

鋼屋　ええ（笑）。あと、犯人の正体が「彼」だったりとか。楽しかったですよ。

――前島　『沙耶の唄』にもわずかにクトゥルフ要素が出てきますよね。

虚淵　僕もＴＲＰＧをやっていましたが、鋼屋と違い、むしろ『ＣｏＣ』がメインだったんです。『Ｄ＆Ｄ』とかでも僕はマスターをやることが多かったのですけれど、死亡率が高すぎて友達に嫌われていた（笑）。「お前のところでやってもレベルは上がらないし、すぐ殺すじゃないか！」と大変不評でしたね。他方、僕は僕で「それぐらい緊張感ないとゲームなんかやってても楽しくないじゃん！」という気分で。

――東　虚淵さんらしいエピソードですね（笑）。

鋼屋　それが『ＣｏＣ』魂ですよ！

虚淵　うん。結局ベストマッチしたのが『ＣｏＣ』でしたね。これならいくら危機的状況に追い込んだり、匙加減（さじかげん）を誤って死んだとしてもそれはそれ、というね。極限状態でサイコロを振る楽しさがあるから、めちゃくちゃハマってたんですよ。それを鋼屋に先にやられて、ほんのり悔しくなったというか。

――前島　『沙耶の唄』はその意趣返しという意味もあるんでしょうか。

虚淵　これで新しいお客さんたちに「ふーん、クトゥルフ神話かあ？」と言われるとそれはそれで悔しいなあ、と。

――東　虚淵さんは僕と歳が近いのでお訊きしますが、中学生の頃に流行ったゲームブックはお好きでしたか？

虚淵　ハマり狂いましたよ(笑)。ゲームブックの後で『ロードス島』に代表される「剣と魔法のファンタジー」を知ったので、後続するライトノベル・ファンタジーにまったくなじめなかったのはそのせいですね。まずビジュアルからして違うんですよ、「エルフといったらムンクみたいな怖い顔してるものなんだ！」みたいな。

――東　頬が痩けていたりして(笑)。ただ、ブームが過ぎ去るとけっこう消えてしまった。

虚淵　僕はまだまだ思い入れがありますよ。その思い入れだけで今度の冬コミに一冊本を出すくらいなので。

――東　印象論でしかないんですが、美少女ゲームの第一線で活躍されてるライターさんは、ゲームブックの流行に影響を受けた世代が多いような気がします。「分岐していく本を読む」体験は、美少女ゲームの作り手に本質的な影響を与えているのかもしれません。そもそも両者の形式が酷似していますし。

虚淵　以前、与太話ではありますけど、ゲームブックの文体で一本ゲームを作ろうか、と話したことがあるですよ。

★77　『黒の断章』
アボガドパワーズ、1995年。
★78　『Esの方程式』
アボガドパワーズ、1997年。

――前島　それは大変おもしろそうですね。

鋼屋　自分もそれは考えた(笑)。

話が若干逸れますけど、『リングオブサイアス』(★79)というマイナーなプレイステーションゲームがあって、かなりゲームブックの空気に近いです。外見は『指輪物語』(★80)などの正統派ファンタジーなんですけど、面白いことにゲームの進行が二人称なんですよ。主人公が――悪い魔女によって王子が封じ込められた――指輪という設定で、自分では動けないんです。選択肢を通じつつ物語に介入していくわけですが、この選択肢も特殊なんです。たとえば、この指輪を兵士が「1. 拾った　2. 気づかなかった」、あるいは、この少女は「1. 息を引き取った　2. まだ息があった」みたいなかたちで。

――東　自分の行動を決めるのではなくて?

鋼屋　ゲームブックは自分の行動を決めてしまいますけど、空気が近いんですよ。二人称なんだけど三人称的、というか神ですね。プレイヤーが神の立場、視点でゲームを進めていく感じです。ただ、システム回りがあまりに酷い(笑)。既読スキップもエンディングリストもないという。

一九九六年のプレイステーションゲームなんですけど、分岐を作る際にこの方法を使えないものかずっと考えていて。いまだに答えが出てませんね、なかなか難しくて。ただ、アルルートの最後にいきなりアルの選択肢が現れるのは、このゲームの影響なんですよ。唐突に主人公キャラのものではない選択肢を迫られるという。さすがに

『リングオブサイアス』の持っていた空気までは出せていませんけど、僕の知る限りこれに近い方法で最も極まったことをやっているのが『Ｆｏｒｅｓｔ』(★81)。これはすごいゲームですよ。売れないと思うけれど、僕は大好きです。

――**佐藤**　『Ｆｏｒｅｓｔ』は前衛演劇を観ているようで面白かったですね。テキストと音声が意図的にずらされていたり、実験作この上ないんですけど。

しかしそうすると、鋼屋さんとしては物語を書くばかりでなく、美少女ゲームのシステムや選択肢などを絡めつついかにゲームを組み立てていくかということにこだわっていこうという気持ちもある？

鋼屋　分岐をすることでどういう面白さが出せるかについては結構考えますね。『デモンベイン』はそのテーマを追えなくて、ちょっと悔しかった。

――**佐藤**　美少女ゲームのシステムなり、テキスト表現なりで、まだ手をつけるべきポイントはあるという考えですか。

鋼屋　あるでしょうね。たとえば、いわゆるストーリーを選ぶためだけの分岐ではなくて、分岐のところにおける演出で、何かが違う、少し変わったことがやりたいと考えているんです。その観点からすると、元長さんが『美少女ゲームの臨界点』に書いていたコラムは非常に頷けるところがありました。さすがに制作側の人間だな、という感じです。

★79　『リングオブサイアス』
サウンドノベルゲーム。サクセス、1996年。

★80　『指輪物語』
J.R.R.トールキン、入手しやすいものは、評論社、瀬田貞二・田中明子訳、1992年。

★81　『Forest』
Liar-soft、2004年。

美少女ゲーム業界の中でIV

ソフ倫からメディ倫へ

――東　SFとTRPGという二つの軸を立てることで、ニトロプラス作品の起源にある流れが、ずいぶんとクリアになったような気がします。続いて、今度は、作品論ではなく、ニトロプラスがいま美少女ゲーム業界のなかで占める独特の位置について伺っていきたいと思います。

――佐藤　まずは、二〇〇三年二月、ニトロプラスがコンピュータソフトウェア倫理機構（ソフ倫）からメディア倫理協会（メディ倫）へと加盟先を移したことから話を始めたいのですが。これは業界的には重要なトピックだと思うのですが、もし差し支えなければ、そこでどういった判断が働いていたのか、お話しできる範囲内で伺いたいと思います。

でじたろう　そもそもの経緯から話した方がいいですよね。

――佐藤　お願いします。

でじたろう　ニトロプラスを立ち上げて右も左もわからない頃ですけど、『ファントム』を発売するにあたり、知り合い関係のツテもあって、流通をホビボックスさんにお願いすることになったんですね。ところが後になって色々なひとに聞いたところ、ソフ倫さんとホビボックスさんとのあいだにどうも確執があったらしいんです。そのせいなのか、ソフ倫に加盟申請に行ったときも「ホビボックスさんから売るんですか？　よくないですよ」と指摘されて。状況的には、調整して加盟を済ますこともできたんですけれど、「僕らとしてはソフ倫なしでいきます」と決めて、ホビボックスに流通をお願いしたんですよ。そうしたら、ソフ倫に加盟していないことを理由に『ファントム』を置いてくれないショップが思った以上に多くて、それに「元々ハードボイルドなんて売れるわけないだろう」という判断も相俟（あいま）ってですね（笑）、初回出荷分の注文が二千本を切ってしまった。正直、この数字にはめげそうになりました。

――**佐藤**　厳しい業界ですね……。

でじたろう　僕もつくづくそう思って、次の作品はどうしようかと。結果的に、一カ月後くらいから売れ始めてくれたのでよかったのですけれど。いずれにせよ『ファントム』が売れ出して半年ほど経った頃に、ソフ倫さんの方から「入りませんか？」というお話をいただき、加盟することになったんです。

それから「ソフ倫とは何か」を自分なりに勉強、というほどではないですけれど考えてみたんですよ。定期的な懇親会にも顔を出すようにして、色々と提言をしたり、質問も投げかけたんです。けれども結論からいうと、そういった意見をなかなか受入れていただけない環境であると感じて、せっかく時間をさいて会合に出ても不毛な気がしてきたんですね。

そういったところでメディ倫さんでもゲームを扱うことになり、ホビボックスさんも積極的に勧めてくださったので、メディ倫に移ることにしたんです。ちょうどアージュが先に切り換えて、次にうちも移ったというかたちですね。

――**佐藤**　具体的に「こういう暴力表現、性表現が通らなくて」ということではなく運営自体に対する不満が大きかったのでしょうか？

でじたろう　運営の不透明さも感じますし、たとえばモザイクの規定にしても非常に納得のいかない説明をされるんですね。そういった不満が積もり積もったこともありますし、後は自分なりに他の組織を見てみたくもあったんです。不安もありましたけれど、アージュさんが第一号をやってくれたので。

――**佐藤**　ええ、『マブラヴ』(★82)のときだったと記憶しています。

★82　『マブラヴ』
âge、2002年。

でじたろう　『マブラヴ』の販売力、パワーのおかげで「メディ倫では置かない」方針をとっていたお店も置いてくれるようになったんですよ。その次が『デモンベイン』なのでメディ倫を扱うお店がまた増えたという。この二タイトルの力で、一気にシフトできたのでしょうね。結果的にメディ倫さんとは、非常にいい関係を築けています。

――佐藤　加盟メーカーも増えているようですね。

でじたろう　メディ倫さんはすごい真面目なんです。「真面目」というと語弊があるかもしれませんが、前向きですし、何よりも一生懸命なんですね。美少女ゲームのことを勉強されながら、メーカーの意見も一生懸命聞いてくださるし。会合も頻繁にあって、やることが逐一熱心なんです。そうなると協力しようかという気にもなりますよね。

虚淵　現場レベルとしても、メディ倫さんの方が「一緒に作っている」気がしますよね。ゲームをチェックするにしても、テキストを全部読んでくれるんですよ。NGワードだけを事務的に伝えて、実際に読むわけでなく、問題があったら自己責任だから、というやり方とは根本的に違っている。テキストをちゃんと読んでくれているからこそ、NGワードがあるか、ないか、だけではなく、文脈に沿ったチェックが可能になるし、問題点も指摘できるわけですよ。

でじたろう　メディ倫さんという、ある種の競争相手ができたことで、ソフ倫さんもよい刺激を受けられているのではないでしょうか。ここ一年ぐらいでいろいろと方針が変わったと聞いています。なんでもそうですが、独占状態には成長は望みにくいです。両者がより優れた倫理機構として機能することを切に願っています。

「ちよれん」＝アウトロー？　メインストリーム？

――佐藤　ソフ倫脱会にからんでアージュさんの名前が出ましたけど、アージュ、オーバーフロー、そしてニトロプラスで結成した「千代田区連合」（通称、ちよれん）のお話も聞かせてください。そもそも、なぜ「ちよれん」を結成することになったのでしょうか？

でじたろう　うーん……たまたまですね（笑）。以前、会社のあった松戸から千代田区に引っ越してきたのが『ファントム』の出る一ヶ月前ほどで。

――佐藤　すぐ傍に会社を構えていらっしゃったから？

でじたろう　「結成しよう！」と言って作ったわけではなく、自然の成り行きだったのですが。初めてお会いしたのはTOPCATの方に誘われた飲み会の場なんですけど、話してみたらすぐ傍じゃないかと。同時にアージュさんに関しては、流通が同じくホビボックスだった

こともあって、存在だけはお互いに知っていたんですね。最初にホビボックスにお邪魔したときに取り扱っているゲームをいくつかいただいて、そのひとつがアージュの『君がいた季節』★83だったという。

その感想を伝えたら、実はアージュさんも『ファントム』の広告をご覧になっていて、「登場銃器が三〇丁？　バカじゃん！　こいつらに会いたい！」みたいに思っていただいていたようで(笑)。オーバーフローさんの場合は流通は別だったんですけれども、サンプルでいただいた『らーじPONPON』★84がこれまた面白かったし、話しているうちに意気投合したんです。それがいつのまにか夜な夜なファミレスで『ガンダム』談義をするような関係に……そういう仲間です(笑)。

――佐藤　三社とも異業種からの参入ですよね。それまでLeaf、Keyという流れがあったところに、それに対するカウンター的な存在として現れた強力な流れが「ちよれん」だというのが第一印象でした。

でじたろう　強力かどうかわかりませんけど(笑)。

――佐藤　いえいえ。ユーザーとしても明らかに強い波がきたぞ、と感じておりました。しかも作品が面白いばかりでなく、合同でイベントまで開いてしまう。ひとつのメーカーでやるよりも三位一体的にイベントを企画する方が楽しいし、効率的だという事情もあるのでしょうけれど、打算的なスクラムワークを超えていたように思いますが。

でじたろう　オーバーフローのメイザースぬまきちさんは、たぶん「ちよれん」のなかでもいちばん美少女ゲームについてお詳しい方で。色々なことを勉強させてもらったというのがあるんです。それとアージュの吉田博彦(ヨシダという生き物)さんは元々コンシューマソフト開発の方なんですけど、スタートラインが出版系、僕が小学館だったように吉田さんは集英社なんです。バックボーンが似ているから当然の

★83　『君がいた季節』
âge、1999年。
★84　『らーじPONPON』
overflow、2001年。

ように話も合って。

――東　世代的にも近いのですか？

でじたろう　近いですね。吉田さんとはひとつ違いです。そういう付き合いがあった上で「こんなに仲良いんだから企業団体作ろうよ？」という発案が、徐々にエスカレートしていった結果が「ちよれん」の活動につながっています(笑)。

――東　先ほどうかがったメディ倫の話とも関連しますけど、やはりニトロプラスとしては、「ちよれん」を中心にこの業界を変えていく、みたいな自負心があるわけでしょうか。

でじたろう　ないです(笑)。だって僕らは業界のアウトローじゃないですか。

――東　いや、それはどうでしょう……(笑)。ユーザーからすれば中心かもしれませんが。

でじたろう　アウトローがいいんです、メインストリームは嫌なんですよ。

鋼屋　いずれにせよ、いわゆる恋愛ゲームからは外れていますよね。

――佐藤　それに、それまで『To Heart』的な恋愛ゲームの変形、発展

で動いていたところに、物語だけでいく、世界観も全然やさしくない、という美少女ゲームの流れを作っていったのは明らかにニトロプラスだと思います。『デモンベイン』のヒットはその価値観が広く受け入れられた証だと思いますし、いま最も勢いのあるメーカーＴＹＰＥ-ＭＯＯＮも、パッケージ自体の作り方からしてニトロプラスから多くを学んでいるように見える。恋愛ゲームの流れが数的に見てメインなのは当然としても、ニトロプラスの路線が新しい美少女ゲームの潮流を作っていることは疑えないのではないでしょうか。

虚淵　僕らにそういう意図はないにしても、結果的に『週刊少年ジャンプ』が女性のものになってしまったことの反動だと思いますね。その受け皿が僕たち……といってしまうと手前味噌みたいで嫌ですけれど、たまソフトしかり、ＴＹＰＥ-ＭＯＯＮしかり、バトルアクション系かつアダルトなものを求めて、いまの『ジャンプ』に居心地の悪さを感じるユーザーが流れ込んでいるのではないかと。

――佐藤　『ジャンプ』になじめない、かといって『少年チャンピオン』に行くわけでもないということですか。

虚淵　『チャンピオン』的なヤンキー路線にはいけないオタク志向、かつヒロイズムで、けれどもボーイズラブ臭は受け入れがたいという層があると思うんです。一八禁ゲームというのは、やはり恥の受け皿なんですよ。「社会人にもなって、こんなマンガを読んでいるのはどうなんだろう……？」という気持ちで『ジャンプ』を読んでいたひとたちが童心に帰れる場所。ここばっかりはこういう場所なんだから、恥ずかしいなんて言うなよ。そういうことを言える場所が「一八禁」というレーベルのあり方だと思うんですね。

――東　とすると、虚淵さんとしては、「一八禁」から外れるといままで作ってきたような作品は作れないし、またユーザーにも受入れられないだろうという感覚ですか。

虚淵　僕の個人的道理として無理ですね。正直、ものを書くことが恥ずかしくてしょうがないんですよ。なるべくならばそっとしておいてほしい（笑）。最近のニトロは陽が当たりすぎて窮屈だなあ……と思っているくらいです。

――佐藤　小説版『ファントム』の後書きで、美少女ゲームのアウトロー性、アングラ性を強調されているのは拝見しましたが、実際は急速にメジャー化しつつある。それは作品の持っているメジャー感と無縁ではないと思います。だれがやっても面白い、となるとどうしようもなく拡がってしまうというか。

虚淵　ファンに擁護されてた頃がいちばん居心地が良かったですね。「先生」とか言われ始めると、勘弁してくれよと思ってしまう。突き詰めていえば、僕はＡＴＯＫで難しい漢字を変換するだけで気持ちよくなっていく変態なので（笑）、そんな変態を見て喜んでくれるお客さんが

いるという場末のストリップ劇場的な共存関係が拠りどころだったわけです、美少女ゲームの世界は。だからこそ恥を晒せたわけですけど、そこから外れるとなると「嫌だなぁ……」という気持ちはありますよ。

――**佐藤**　一八禁というレーベルは、そもそも大人に向けたものだ、という前提があると思うのですけれども。

虚淵　でもそれは大人向けの「高尚さ」ではないんですよ。「それは大人気ないよ、お前いい年して仮面ライダーもないだろう?」という意味における「大人」であって。それでも仮面ライダーが好きでしょうがない、というひとの受け皿とでもいいますか。

――**東**　ところで、虚淵さんのおっしゃる「なるべく隠れていたい」という感覚と、インタビューの冒頭でじたろうさんからうかがった「ニトロプラスは万人に受けるような作品を出していきたい」というお話は、矛盾しているようにも聞こえるのですが。

虚淵　完全に食い違っていますよね(笑)。

でじたろう　それについていえば、僕のなかでも二面性がありま す(笑)。すごくアウトローでいたい。でも本質的な面白さを目指しつつ、万人に受けるものを作っているという自負も他方であるんです。

虚淵　同じ違和感は、最近の「仮面ライダー」シリーズにも覚えます。許せるのは『仮面ライダークウガ』(★85)までなんですよ。あれは素晴らしい。

鋼屋　正統派ですからね。

虚淵　大人のライダーオタが見て唸るようなギミックを満載しているくせに、メッセージは徹底して子供に向けているんですね。象徴的だと思うのは、第一話と最終話が両方とも子供に向かって語りかけてること。子供に語りかけるところから始まって、子供に向けてボールを投げかえすところで終わっているんです。徹底して子供に向けて、大人からのメッセージを語ることが素晴らしかったのですけれども。『仮面ライダーアギト』(★86)以降、どんどん大人のライダーオタの玩具になっていく傾向がすごく気に食わなくて、むしろそういうことは僕たちのところでやってくれよ、と思う。

――**佐藤**　それは美少女ゲームの世界でやろうよ、ということですか。

虚淵　ええ。大人が恥を晒す場所でやってくれるならウェルカムです。そういうことは秋葉原の地下で存分にハッチャケて、そのかわりに朝八時の時間帯は子供に返してやれよ、と言いたいですね。

――**佐藤**　つまり『Ｆａｔｅ』が美少女ゲームで作られるのは問題ないと?

虚淵　バッチリなんです(笑)。

オタクの未来へ V

でじたろう　いや、そんな大それたことは……。

――**佐藤**　『ファントム』から『デモンベイン』へ、そして『ブシロード』に至る過程を見ているものとしては、頼もしくすらあるのですが。

虚淵　ニトロプラスからメジャー指向の作品が出るぶんにはいいんですよ、僕が作れないというだけなので。そういう意味では、虚淵という男はニトロプラスの初動スタッフではあったけれども、もう過去の人

メジャー化する美少女ゲーム

――**東**　とはいえ、ニトロプラスは、いまやGAINAXと組んで『熱風海陸ブシロード』(★87)の企画を進めるなど、まさにメジャーとして日本のエンターテインメント業界を支えるひとつの柱になろうとしていますね。

★85　『仮面ライダークウガ』
特撮。2000～2001年。

★86　『仮面ライダーアギト』
特撮。2001～2002年。

★87　『熱風海陸ブシロード』
山賀博之監督、GAINAX制作でおくる2005年春放映予定のアニメ作品。ニトロプラスはメカニックデザインで参加。世界観設定・監修を担当していた作家・吉田直氏の急逝により、制作の遅れが危惧されている。

間なのかな、という気はするんですよ。メジャーなものは新人に任せていきたい、という気持ちはありますね。

――東　そうなんですか？

鋼屋　そんなことはないですよね（笑）、本人がそういう志向なだけで。

虚淵　だって『鬼哭街』も、僕はユーザーからめちゃくちゃ怒られると思ったんですよ。この作品は自分が課題として書かなければならないものと、実際に書けるもの、書きたいものとの乖離を埋められなくて、それで「えーい、やっちまえー!!」と書いたものなんですよ。

でじたろう　確かに、実験作もいいところだった。

虚淵　お客さんの目はきっと『デモンベイン』や『ハローワールド』に向くであろうし、その一方で虚淵がドン・キホーテ的な空振りをやらかしても、それもまあひとつの移り変わりだよな、と思っていたのに、予想に反して好評をもらってしまったというのが実感であって。その意味で「自分は自分でいいのかな？」という開き直りはあるんですよね。けれども主力商品は作れないよ、という思いはあるんですよ。

――東　とはいえ、おそらくいまは、ニトロプラスだけではなく、美少女ゲーム業界全体が大きな曲がり角を迎えているんだと思います。マーケットそのものが膨れ上がったし、ユーザーの年齢層も高くなったことによって、メジャーに出ざるをえない状態になっている。実際に『空の境界』（★88）はベストセラーとなり表に出ていったわけですが、それだけではなく、ライトノベルがメディアで騒がれるなかで、美少女ゲームのシナリオライターが幅広い層から注目を集め始めている。そうなると、「夢破れた文学青年」とおっしゃる虚淵さんのところにも、表舞台で小説を書くチャンスが回ってくると思います。しかし、そういう機会がきても断るつもりなのでしょうか？

虚淵　そういう話は結構うかがいますし、ちょっと待ってという話はしょっちゅうしているんですけど……揺れているところはあるんです。『鬼哭街』『沙耶の唄』と、毎回お客さんに対して挑戦しているつもりが「全然ウェルカム！」な感じで受け止められていますし、今度の冬コミでは一冊、いよいよ本を出してしまうんです。あくまでうちの会社のムック本として出されるもので、一般流通には乗りませんけれども、「渋谷公会堂でストリップをして本当にいいんだろうか？」という、恥が売りだった芸をどう認識していくべきか。

――東　虚淵さんの作品がそんなに恥ずかしいものだとは、とても思えないのですが。

虚淵　いやー、うーん……。

でじたろう　多くの作家がそういうことを考えると思うんですよ。みんな自分の私小説を書いているようなところがありますし。

虚淵　たとえば自分は、家族には見せられないんですよ。

――東　どうでしょう。虚淵さんの作品は、美少女ゲームでもむしろ親に見せられるタイプの作品だと思いますけれど。『To Heart』より『ヴェドゴニア』の方が恥ずかしくないでしょう（笑）。

虚淵　周りからみても恥ずかしくないという以前に、「僕がやっていることは恥ずかしくないんだ」と自分で思ってしまったときに、それでもなおものが書けるのか。この点が大いに不安なんですよ、いちばん根っこのところでは。自分がいま、ものを書き上げてる原動力というのは、「うわ、恥ずかしいことしてる！　ウヒー！」みたいな、その気持ちよさではないかと思うときがあるんです。つまり、いざ渋谷公会堂で踊るときに「僕はまだ踊る気になれるのだろうか」という疑問、「ストリップだからやってこれたのではないか」という脅えが同時にあって。

――東　しかし、虚淵さん個人の問題を越えた事態として、「オタクっぽさ」みたいなものは急速に表に出始めている。それこそ「ちよれん」の拠点は秋葉原ですけれど、ご存知の通り、今年はヴェネチア・ビエンナーレの日本館で秋葉原のジオラマが展示されました。

虚淵　ええ。

――東　いまでこそ、秋葉原はオタクの聖地ですが、この状態は今後は続かないかもしれません。駅周辺の再開発や千代田区の条例もあって、これからは美少女ゲームのポスターが街角に貼られたアングラな街でありつづけることは難しい。現実的に考えると、五年後の秋葉原

★88　『空の境界』
奈須きのこ、講談社ノベルス、2004年。

はたいへん清潔な街になってる可能性もあるんですよね。こういう変化とオタク的な想像力、美少女ゲーム的な想像力が表に出始めていることは連動していると思うわけです。「俺たちオタクだからここでは恥をかいてもいいよね」という境界が維持できなくなってきている。メディア的にも、具体的な街の空間にしても。

そう考えると、いま、ニトロプラスが、秋葉原にオフィスを構え、「ちよれん」と名乗り、美少女ゲーム的＝オタク的な想像力を大事にしつつメジャーに作品を送り出す結節点に位置しているのは、とても重要だという気がするんです。そこでうまく前に出ていくのか、それとも怖いと言って引いてしまうのか。その成否は、ニトロプラスという一企業だけではなく、オタクの業界全体の未来を占うリトマス試験紙になるのかもしれません。

……といった状況を踏まえて、最後に、未来のニトロプラスの方向性をお三方に少しずつ答えていただきながら、インタビューをまとめていきたいと思います。

虚淵　先ほど「恥ずかしい」とは言ったものの、いま、ニトロが表に出ていることが、業界全体の縮図だろう、とは思うんです。僕は一応、社内的には取締役ですけれども、「表に出るのは止めてよ」なんて話はしないですし。こういった流れはもう業界ぐるみの、止めようのない流れなのでしょう。だからニトロプラスが表に出ていくことに関しては——そのニトロプラスの内部で自分がどう生き延びていくのかは、個人の問題であり別にして——会社の方針としては「やってみれば」としか言えないでしょうね。

でじたろう　僕はオタクである＝弱者という構図が嫌なんですよ。確かにオタクは、元々世のなかから虐げられている存在だと思うんですけど、自分としてはそのコンプレックスを覆したいんです。

たとえば自分は高校の一年のときにバスケット部に所属して、二年になってからマン研に移ったオタクです。文科系全般にいえますが、マン研といえば特になめられる部活じゃないですか。自分がマン研で第一号の男子だったんですが、同学年の仲間を誘い込んで一〇人近く増えました。活動の方も精力的で、コミケでの同人誌販売も徐々に部数を伸ばし、最終的には千部ぐらい売って、エロ無しのマン研部誌としてはナンバーワンのサークルになりました。卒業する頃には三〇人以上の規模となっていて、運動系からきたやつも結構いたので、運動部にもなめられないマン研にだったと思います。

自分はオタクコンプレックスを乗り越えていくことを目標にしてエネルギーを発揮している。いまでも「ニトロプラスはこんなに認知されてますよ」と言われても、自分的には認められていない気持ちでいっぱいだから、必死でがんばってます。同じコンプレックスを持っている虚淵とはエネルギーの向け方が違いますよね。

虚淵　僕の場合は、引きこもってコンプレックスを内側で煮詰めることがエネルギーになる（笑）。

でじたろう　逆に自分は階段を昇っていくことをエネルギーにするタイプですね。

でじたろうさんと虚淵さん、お二人の意見の微妙な齟齬はやはり重要なポイントに思えます。シンプルに言うと、いまはまさに、「メジャーになってもオタク魂を失わないことがいかにして可能なのか」ということが、業界全体に突きつけられていると思うんです。メジャーになること＝オタクが商売になるというイメージが世のなかに広がることでもある。食い荒らされるのはごめんだなと思いつつ、それでもメジャーにならざるをえないとき、自分たちが大切にしてきた精神性や社会との関わりを保ちながらどうやって生き残っていくのか、それはすごく重要なテーマだと思うんですよ。

実際、僕の場合でも、年に二人か三人、海外の大学院生から「論文の査読をしてくれ」というメールがくるんです。論文の内容はアニメやゲームです。このあいだもブルガリア人の女性から一通きたんですが、僕はそれほどやる気がないので断ってしまいました。というのも、いまは僕はほとんど美少女ゲームにしか興味がなくなっていて、いまさら押井守の『攻殻機動隊』（★89）とか言われてもなあ、と思ってしまった（笑）。とはいえ、本当は僕はそういうのも引き受けなければいけないんです。これもまた、オタクのメジャー化が引き起こしたひとつの齟齬だと思います。

僕は学者だから論文の査読くらいですけど、ニトロプラスは今後、こういったメジャー化の波にダイレクトに向きあわざるをえない。そこで、でじたろうさんと虚淵さんの違いは、重点の置き方の違いとしてみなが感じていることの縮図だと思うんです。

でじたろう　うちの会社は、外からはきっと全員一丸となっているように見えると思うんですよ。でも実際はこんな感じで違うんです。自分としては、それぞれの個性を大切にしているつもりなんですよ。

虚淵　まとまるというよりも、互いに許容しあっている感じというか。

★89　『攻殻機動隊』
劇場アニメ。押井守監督、1995年公開。

でじたろう　そうしないと各人が違う方向を向いてしまうから、組織になりえなくなる。だから虚淵の意見は否定もしないし、かといって肯定もしない。虚淵自身も、自分に対して「それはどうかな?」と思っているところがあっても一歩引いてくれたり。微妙な関係でバランスを保っている気がするんですよね。それは絵描きともそうだし、微妙な関係ですけれども。それがニトロの魅力に間違いなくなっていると思います。

――東　その微妙なバランス、微妙な関係というのが、ニトロプラスが業界の縮図になっており、またターニングポイントに位置していることの現れなんでしょうね。

メジャーとマイナーのあいだで

でじたろう　先ほど『攻殻機動隊』の話が出ましたけど、いまから二〇年くらい前に士郎正宗さんが『アップルシード』を描いていて、自分もそれを追いかけていましたが、正直二〇年後にここまでメジャーになるとは考えてもみませんでした。これは普通の本屋には置いていないから高岡書店まで買いに行かなければいけない、といったら一生懸命神保町まで通って。それを持って帰ってきて、色んなひとに啓蒙して、「この素晴らしさは後書きに書いてあるココを読みなさい!」とか、「f分の1というのはね……」と説明をしてはゆらぎ理論についての本を読ませたり。一ファンとして好きだったものが、まさか世界中に広がるとは思いもよりませんでしたから。

そういう思いもよらない現実を前にしていま自分が考えることは、ニトロプラスが二〇年後に世界中で語られていても全然不思議じゃない、ということなんですよ。でも逆にいま、東さんが「『攻殻機動隊』の話だったら別にいいよ」って思われた気持ちもわかります。自分もそうなったときのニトロプラスは好きじゃないかもしれない。ファン心理として。自分もニトロプラスのファンなんです。アイドルの追っかけって、人気が出ると追いかけなくなりますけど、それと同じ気持ちで。自分だけのものだったのに手の届かないところに行ってしまった気がして、冷めてしまうでしょうね。

虚淵　最初期の『ファントム』ファンには結構いますね。

鋼屋　オタクの性(さが)なのですよね。常にメジャーに対して牙を剥きたい、マイナーでありたい、というのはどうしてもオタクにはある。

でじたろう　自分のなかで『ガンダム』がそうなんですよ。いまは全然好きになれないんですよ。関連ムックがいっぱい出版されてますけど、買う気がしない。自分のバイブルは『ガンダムセンチュリー』(★90)ですから、以前なら全部買っているはずなんですけど。「こんな小さいのに何でこんなに可動するんだ」というのに一個も買っていません。

虚淵　あの可動範囲とでき栄えでストライクガンダムというのが許せ

ないですね！　なんでその技術力でまたＭＫ＝Ⅱ作ってくれないんだよ！（笑）

でじたろう　いや、初代ガンダムでも自分は買いません。いまはもう、玩具屋さんに行って、普通のひとがガンダム語っているわけですよ。「それは僕の好きなガンダムじゃない」という感覚があるので。僕の好きな『ガンダム』は「みんなわかってくれよ？」と言ってたときの『ガンダム』なのですよ。こんなにメジャーになってしまったら、もう啓蒙しなくてもいいじゃない、と。啓蒙することが楽しみだったわけですから。似たような状況になってしまうといまのニトロファンはだいぶ減ってしまうのかもしれませんね。そう考えると寂しいことですけど。

――東　とはいえ、ニトロプラスそのものが多様な人間を受入れる集団なのだとしたら、メジャーなものを作品として出しつつも、他方で二〇〇〇人ぐらいしか買わないような、尖ったものを容赦なく出し続ける、そういうブランドであり続けることも考えられますね。

でじたろう　ええ。それはもう狙ってます。

虚淵　だから僕にもまだ居場所があるんですよ。コミケでこっそり本を出します、というトンデモな提案ができるわけですからね（笑）。

でじたろう　現状では、来年発表予定の作品が溜まっていて、計画性のないところが露呈していますけど、発売する順番であるとかにはちょっと気を使っているんですね。あまりメジャー的なものを連続しないようにしよう。マイナー路線の後には元気のいいところを見せよう、というかたちで。

★90　『ガンダムセンチュリー』
みのり書房、1981年。樹想社より、2000年に復刻。

虚淵　『沙耶の唄』のときの企画会議が「『デモンベイン』が売れたから、やってもいいよね？」で始まりましたからね（笑）。

でじたろう　「『デモンベイン』が売れたからまた実験作でもありだよね」という。

――**佐藤**　そういう緩急のつけ方は、ユーザーの側からすると頼もしく感じるものです。『デモンベイン』がドーンと盛り上った後で、さすがに年内に違うコンテンツはないだろうと思いながら、何も出ないのも実は寂しい。そういうとき、去年の一二月頃ですよね、『沙耶の唄』がクリスマスプレゼントみたいにして発売されたのは。

虚淵　酷いクリスマスプレゼントだ（笑）。僕はあれを年越しにやったという話を聞いて、申し訳ないことしたと思ったくらいですよ。

鋼屋　『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』（★91）ですよね、開けてみたら「ギャーッ！」ってなる（笑）。

――**佐藤**　本当にクリスマスプレゼントみたいに思ったんですけれどね……という戯言は横において、虚淵さんが「メジャーは新人に任せる、自分は自分のやり方でやる」ということをおっしゃっているのは、ある意味で正しいと思うんですね。これまでにも雑誌記事などで「虚淵＝ニトロプラスにはしたくない」と、度々発言されておりましたけど、美少女ゲームの歴史を振り返るにつけ先見の明がある意見だとずっと思っていました。というのも僕は、「Ｌｅａｆ＝高橋龍也」という結びつきがあまりにも強すぎたせいで、ファンも離れ、メーカーも迷走し、Ｌｅａｆが凋落していくことがとても悲しかったので。虚淵さんは絶対にそうはしないのだ、という意思表示だと自分は解釈していました。

虚淵　どうかな？　もしも『ヴェドゴニア』が『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』になっていたら、たぶん僕がニトロプラスを乗っ取っていましたよ（笑）。「私がミスターニトロプラスです！」って言い張って、自分のゲームをバンバン出していたでしょうね。それが結果としてできなかったいま、「俺の王位は終ったな……」というのが現在の立場です。

鋼屋　早過ぎるなあ（笑）。

でじたろう　それについていえば、自分も『ファントム』がものすごく面白いと思ったし、好きだったからこそ、対抗馬を用意しなければいけない。そう考えつつ『ハローワールド』を仕込んだりもしていたんですよ。

虚淵　身も蓋もない話ですけど、自分が柔軟に色んなものを作れるタイプではないと自覚してしまったわけですよ。これは継承者をいっぱい用意しておかなければまずかろう、という考えであったことは事実ですね。まあ、逆に開き直ったおかげで、『鬼哭街』『沙耶の唄』に行けたのかもしれませんけど。好きにやってくわ、みたいにね（笑）。

――東　それでは、最後、もっとも若い鋼屋さんに今後のニトロプラスを語って、インタビューの締めにしていただければ（笑）。

鋼屋　……難しいな（笑）。とりあえずいつも考えていることは、いままでに培ったものは大切にしておいて、でも常にちょっとずらしていく姿勢ですね。ニトロのやってきたこと自体、「常にいままでと違う」と言ったらそうなんですけれども。

たとえば、このまま同じ作風のものばかり作っていたら、ニトロは先細りしてしまうよ、という考えがあるとします。それに対しては、何かしら「違うもの」を作ることが求められるわけですが、そのアイデアをニトロとは縁もゆかりもないところから引っぱり出すのではなく、ニトロが培ってきたものを維持しながら先を太くしていく方法は必ずあるし、それを模索するべきだと思うんですね。培ってきたものにも可能性はまだ眠っていて、それにこだわることは進化の袋小路に閉じこもることと決して同義はない。その可能性を探す作業はつねに考えていることです。

これはやや私事になってしまいますが、『デモンベイン』では、「虚淵とは絶対に違うことをやろう」と過剰に意識しすぎたと反省している部分もあるんです。ちょっとやりすぎてしまったかな、醜かったかなと。方向性自体は間違っていなかったとは思っているんですが。

何にせよ、これまでに培ったものの否定、ひいては自分の否定をやりたくないんですよ。かといって否定しなかったら袋小路、という考え方も嫌で。そういった意味で道はつねに探していたい。自分の考えるニトロの方向性は、そんなところですね。

――東　今日は本当に長い時間、ありがとうございました。

――佐藤　ありがとうございました。二〇〇五年は新作の発表が続くそうですが、まずは年明けの『天使ノ二挺拳銃』（★92）を楽しみにしています。■

★91　『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』
映画。ヘンリー・セリック監督、1993年公開。

★92　『天使ノ二挺拳銃』
シナリオ・むーたろう、小形修一、原画・中央東口。奇妙な不妊症が蔓延するなか、人類がゆっくりと滅び行こうとしている世界を描く、ニトロプラス最新作。死期を迎えた人間の残す「未練」を消し去る天使たちを主人公に据え、いかなる物語を描きだそうとしているのか、ユーザーの熱い視線を集めている。2005年1月28日発売予定。

PUREGIRL、カラフルPUREGIRL

『PUREGIRL』は1998年に創刊され、ジャパン・ミックスから出版された美少女ゲーム専門誌。1999年、ジャパン・ミックスの倒産により、版元をビブロスに移して『カラフルPUREGIRL』として再創刊。加野瀬未友は2002年9月号まで編集長を務め、同時期に更科修一郎がコラム「Natural Color Phantasm」を連載した。『カラフルPUREGIRL』は2004年10月号にて休刊。なお、本文中では、縦書きのため、それぞれ『ピュアガール』『カラフルピュアガール』と表記している。

加野瀬未友　Mitomo Kanose

【かのせ・みとも】1970年生まれ。編集者、ライター。1998年に『PUREGIRL』を創刊し、従来の美少女ゲーム誌にはない独自の編集方針で若い読者に大きな衝撃を与えた。黎明期のネットで作品を発表していた多くのアマチュアイラストレーターを取り上げ、現在のキャラクターデザイン・シーンに多大な影響を与えた人のひとり。ウェブサイト「ARTIFACT」の管理人も務める。

URL=http://artifact-jp.com/

更科修一郎　Shuichiro Sarashina

【さらしな・しゅういちろう】1975年生まれ。文筆家、編集者。『漫画ホットミルク』編集を経て、『カラフルPUREGIRL』で美少女ゲーム評論「Natural Color Phantasm」を連載、話題を呼ぶ。現在は『ファウスト』『Comic 新現実』などでライター活動を行う傍ら、「CutePlus」名義でTAGRO、オオシマヒロユキ、宇佐美渉などのマンガ単行本編集を行っている。

URL=http://d.hatena.ne.jp/cuteplus/

インタビュー

加野瀬未友
更科修一郎

於:2004年8月2日、波状言論編集部

聞き手:前島賢(波状言論)、前田久　構成:前島賢(波状言論)　撮影:丹羽洋介

初出:『はかぎくす!!』(波状言論)

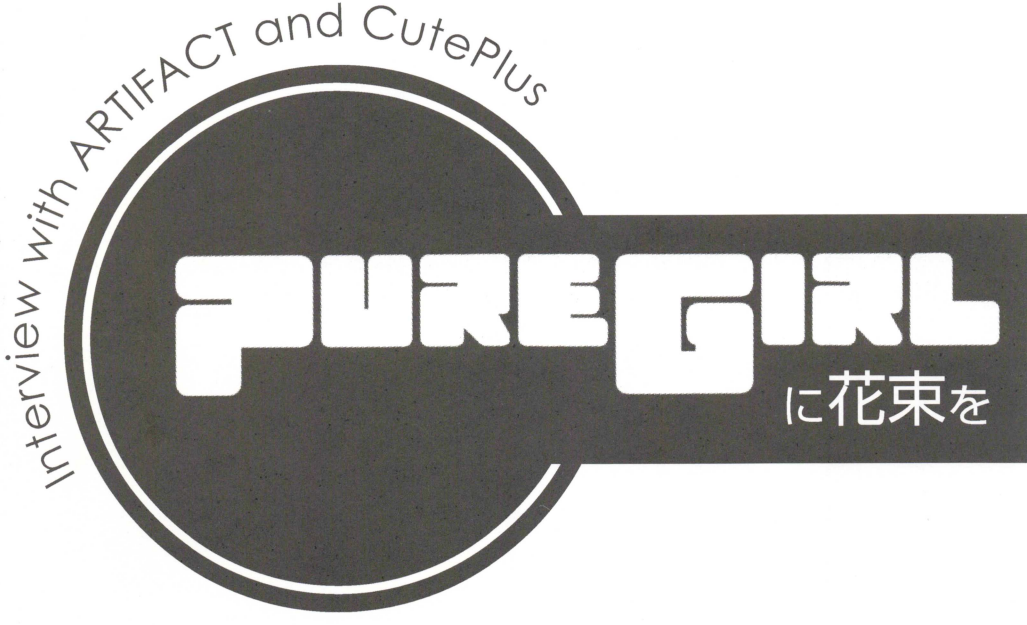
2004年7月、『美少女ゲームの臨界点』入稿の直後、編集部に衝撃の情報がもたらされた。『カラフル PUREGIRL』（ビブロス）が休刊するというのだ。

1998年に創刊され、途中版元を変えて6年間の歴史を駆け抜けてきた『PUREGIRL』『カラフル PUREGIRL』は、2000年代のキャラクターデザイン・シーンを準備する先鋭的な編集方針と個性的なコラム群によって、若い読者に大きな影響を与えた。同誌の存在は、「『雫』の時代」の象徴であり、ある意味では新世代のオタクたちのオピニオン誌だったと言える。『臨界点』は、まさにその「『雫』の時代」がいま終わりつつあるという認識をもって編集された評論本だった。それだけに、『臨界点』の入稿と同時に飛び込んだ『カラフル PUREGIRL』休刊のニュースは、編集部に大きな驚きをもたらすものだった——。

そこで波状言論編集部では、急遽、創刊時の編集長・加野瀬未友氏を招き、盟友・更科修一郎氏同席のもと、8月初旬に緊急インタビューを行った。以下に掲載するのは、そのときの模様である。休刊の噂が流れるなか、「『カラフル PUREGIRL』の時代」の熱気がある種の生々しさと寂しさを伴って思い出されているさまを、ひとつの時代の証言としてご覧いただきたい。

『カラフル PUREGIRL』は、このインタビュー後、2004年10月号をもって休刊した。現在は、終刊時のスタッフが中心となって、同じ版元より同人ゲーム専門誌『MAGAZINE elfics』が発刊されている。

なお、このインタビューの初出は、コミックマーケット66において限定部数頒布されたコピー誌、『はかぎくす!!』である。本誌再録にあたっては、更科氏に註の追加をお願いしたほか、イラストレイターの固有名を中心に詳細な註釈を付けた。（東浩紀）



―― 今回、『カラフルピュアガール』が休刊するという話を聞きまして、急遽、加野瀬さんと更科さんにおいでいただきました。「美少女ゲーム運動」の中核を担った『ピュアガール』から、美少女ゲーム運動を振り返っていただければ、と思います。

まずは、『ピュアガール』の創刊まで、加野瀬さんが美少女ゲームとどのように関わっていたかをお訊きしたいのですが。

加野瀬未友（以下、加野瀬） 美少女ゲームは、雑誌を始めるまではほとんど自分の視野の中には入ってなかったですね。ただ『雫』は、ぼのやまさんという人がいろんな人に勧めまくっていたんで、僕もプレイしました。それまで『同級生』（★01）のようにアッパー系のナンパなやつが主人公のゲームばかりだった中で、ダウナー系のどことなく僕らに近いやつが主人公のゲームが出てきた感じで、すごくフィット感があったという記憶はあります。ただ、周りの人たちほど熱狂しているわけではなくて、熱くなっている人たちを眺めていた、というか。

また、周りには『スタープラチナ』（★02）の原画を担当した撫荒武吉（★03）さんがいたり、ネット経由で美少女ゲーム業界の人たちと交流していました。たとえばカスタムが主催していたパソコン通信ＢＢＳに出入りしていて、その流れで、撫荒武吉さんを紹介したりも。そして撫荒武吉さんが原田宇陀児くんを紹介して……とコンボが発生してました。

―― なるほど。間接的に美少女ゲームの動きの中にいた。では加野瀬さんとしては当時の興味はどこにあったんでしょう。

加野瀬 基本的にこの頃はコンシューマーゲームです。たとえば、僕の前のサイトでは、ゲームの制作会社をリストアップしたりしてました。今では普通に制作会社の話が出ますが、この頃は制作会社というのは影の存在で全然情報化されていませんでした。でも、いいものを作っているところはっきりさせたかったんです。

『ピュアガール』創刊

―― それでは、本題に入っていきたいと思います。まずは、『ピュアガール』

創刊にいたる経緯をお話いただきたいのですが。

加野瀬　『ピュアガール』創刊の直前は、版元のジャパン・ミックスでパソコン雑誌やゲームの攻略書籍などを作っていました。その内、一九九七年に社内で雑誌を三つ立ち上げることになって、うち一つが美少女ゲーム雑誌だったんです。社内で一番そういうのに詳しい人、ということで僕が指名されたんです。基本的には最初から僕が全部一人でやっていました。

――創刊時のコンセプトはどんなものだったのでしょう。

加野瀬　当時のエロゲー雑誌ってデザインが過剰で、悪く言えば下品なものばかりだったんです。でもアニメ誌における『ニュータイプ』みたいに、洗練されたデザインの雑誌だって作れると思った。だから、画像はお下劣なのが多くても、パッケージを格好よくして、デザインをすっきりさせるという目的がまず第一でした。

それからもう一つは、ネットで活躍している人たちのイラスト掲載ですね。僕は一九九七年に個人サイトを始めていて、イラストサイトへのリンクなどから、絵描きの人に結構知り合いが増えていたんです。ちょうど絵描きの人がインターネット上でサイトを持ち始めた時期で、原田たけひとさん（★04）や黒星紅白（★05）さんなどは、まさにその流れの人ですね。同人誌というよりネットから出てきた人なんです。けれど、この人たちはネットや同人誌などでしか活動していなかった。こんなにうまいのに、何で商業に出ないんだろうと考えていたところに、せっかく商業媒体を与えられたのだから、どんどん世に出てもらいたいな、と思ったんです。

――コラムも充実していましたよね。

★01　『同級生』
1992年、エルフ。シナリオ・蛭田真人、原画・竹井正樹が担当。18禁ゲームに純愛的要素を導入し、美少女ゲームの時代を開いた歴史的作品。

★02　『スタープラチナ』
1996年、カスタム制作。撫荒武吉の原画、デザインワークが注目を集めつつ、原田宇陀児がシナリオを担当したことでも知られる。

★03　撫荒武吉
イラストレーター。『剣の聖刻年代記』（日下部匡俊、ソノラマ文庫）『太陽の簒奪者』（野尻抱介、ハヤカワJコレクション）などにカバーイラストを寄せる一方、アニメ『トップをねらえ2！』のメカニックデザインも担当。
http://home.raidway.ne.jp/~nadeara/

★04　原田たけひと
イラストレーター、マンガ家。代表作に挿画を担当した『ダブルブリッド』（中村恵里加、メディアワークス）、キャラクターデザインを担当したシミュレーションRPG『魔界戦記ディスガイア』（日本一ソフトウエア）。『まんがタイムきらら』（芳文社）で「202号室」を隔月連載中。『PUREGIRL』誌とは創刊号からの関わりで、『カラフルPUREGIRL』でも長らくゲームコラムを連載していた。
http://members3.jcom.home.ne.jp/u1h/

★05　黒星紅白
イラストレーター。代表的な仕事は、メディアミックス展開もされた『キノの旅』（時雨沢恵一、メディアワークス）におけるイラストレーション。飯塚武史名義で行ったシミュレーションRPG『サモンナイト』シリーズ（バンプレスト）のキャラクターデザインでも知られている。
http://ww2.tiki.ne.jp/~kuroboshi/

図版は、黒星氏の装画による『カラフルPUREGIRL』創刊号。

加野瀬　僕はもとから同人的な笑える文章や面白い考察をしたコラムが好きだったんです。この頃、ちょうど個人サイト文化が盛り上がり始めていて、『ピュアガール』でコラムを書いていた人というのはみんなネット経由で知り合ってます。そういう面白い人たちをうまく世に出せる方法はないかなーと考えていたので、コラムはエロゲーとあまり関係なく、オタク方面に関係していればいいだろうと思ってました。

逆にゲームの記事に関しては、はっきりしたコンセプトはなかったです。自分がよいなと思うものを紹介しようということぐらいで。

更科修一郎（以下、更科）　加野瀬さんは、絵しか興味がないんですよね。しかも超画力主義者（☆01）だから、いわゆるギャルゲー絵というか、ぷに萌え絵や幼年向け少女マンガ絵はどうでもいいと思ってるし。美少女ゲーム雑誌なんて本当は作りたくなくて、自分の持ち上げたい絵描きを載せる媒体を作ることができればそれでよかったんでしょう？（笑）

加野瀬　ひどい言い方だな（笑）。それは極論ですよ。

―― 加野瀬さんは、『ファンロード』（★06）を作りたかったのだ、と更科さんからお聞きしていますが。

加野瀬　そうですね。絵描きが競う場があればいいかなと。アマチュアとか同人作家とかは関係なしに、とにかくみんなが見たい絵を載せて、刺激を与え合う場を作りたかった。今の『ファンロード』はそうでもないけど、僕が読んでいた頃は、すごくいろんな人がそこから出てきているわけですよ。ながいけん（★07）だったり、くつぎけんいち（★08）とか、湖川みさき（こがわみさき）（★09）、犬上すくね（★10）とか。

更科　『ピュアガール』が創刊した当時は、ちょうど『ファンロード』が一段落した時期だったんですよね。一九九〇年代前半までは『ファンロード』が続々と人材を輩出していたんだけど、一九九五年あたりから男性向けの人材というのがあまり出てこなくなってて、出てきても宮城とおこ（★11）とか、女性作家ばかりになっていた。

加野瀬　だからゲーム雑誌というのを媒介に、ビジュアルを中心とした新しい世代を入れる器を作れると思ったんです。当時は、新しい世代の絵柄っていうのは、ネットとか同人ではすごく人気があったんだけど、それらを扱う商業メディアは全くと言っていいほどなかったので。

HIGH END CUTE GIRL MAGAZINE

―― その新しい世代の絵柄というのが、初期の『ピュアガール』を特徴付ける「ハイエンド系」ですよね。

加野瀬　ハイエンドというのは、雑誌にナントカマガジンとかいうコピーをつけようと思って、あんまり考えずにつけたんです。「HIGH END CUTE GIRL MAGAZINE」って。それがハイエンド「系」になったのは、更科さんが『漫画ホットミルク』（★12）の連載

の雑誌時評で書いたからです。僕は「系」とは言ってないですよ。

更科　僕のせいですか（笑）。

――ハイエンドとつけたのは加野瀬さんだったが、ハイエンド「系」にしたのは更科さんだった。コラムの方でもお書きになっていますよね。では、加野瀬さんのイメージするハイエンドとはどういうものだったのでしょう。

加野瀬　当初の考えとは違って、ハイエンド系はＣＨＯＣＯ（★13）さんに象徴されるような作家っていう認識がほぼ定着してしまってましたね。特に同人業界では。ちょうどその頃、ＣＨＯＣＯさんのような絵柄を言い当てる言葉がなかったから、ハイエンド系っていう言葉がすぽっとはまってしまった。

けれど、僕の考えはそうではなくて、単に新しい世代の作家、ＣＧを積極的に利用している世代の作家ってことだったんです。その中でも、特に自分の好きな作家が『ピュアガール』に載っていますよ、という。

更科　その辺に思惑の食い違いがあってね（☆02）。僕がハイエンド系をでっち上げた理由は、アンチ超画力主義っていうか、一九九〇年代前半を支配していた超画力主義で、なかったことにされていたシンプルなマンガ的デフォルメの絵柄を再発見したい、というのがあったんだよね。

だから、そこにブームの兆しがあったから便乗してみた、というのが正直なところで、本当は「ハイエンド」の語感じゃ意図していたものとは合わないし、ＣＨＯＣＯさんのような超画力主義者がハイエンド系の象徴とされたのも正直、心外だった。だいたい僕はマンガの下手な

☆01　更科による註
80年代後半、大友克洋に代表されるようなスーパーリアリズムを取り入れた絵柄が劇画の世界で流行して廃れていったが、同じような思想が少し遅れて90年代前半のオタク絵を支配していた。萩原一至や麻宮騎亜のように画面中をスクリーントーンで埋め尽くしたり、カプコンデザインチームのような先鋭的に歪んだリアル絵や田島昭宇のようなスタイリッシュなコジャレ絵が賞賛され、等身が低くデフォルメを施した絵柄（例えば、原田たけひと系統の絵柄）などは差別されていた。
加野瀬さんの絵の嗜好も上條敦士や士郎正宗やガンダムセンチネルなどが源流にあり、オタク的なスーパーリアリズムに基づいた絵柄を価値基準の中心に置いているため、更科修一郎とはよく対立していたのだが、やがて「萌え」の時代がやってきて、そのような価値観や対立は無効化されてしまった。

★06　「ファンロード」
1980年にラポートが創刊（当初は『ふぁんろ～ど』）したアニメ、マンガファンの投稿、交流誌。『アニメック』の姉妹誌として生まれ、多くのマンガ家を輩出。2003年ラポート社の倒産にともない廃刊されたが、同年12月大都社から復刊。

★07　ながいけん
マンガ家。代表作に『神聖モテモテ王国』（小学館）全6巻。

★08　くつぎけんいち
マンガ家、イラストレーター。代表作に『二次元倶楽部』（ラポート）全2巻、『ガード・ドッグ』（集英社）全10巻など。3DCGキャラクター・テライユキの制作でも有名。
http://www.kutsugi.com/

★09　湖川みさき
マンガ家。現在のこがわみさき名義で発表された作品に『魅惑のビーム』『セツナカナイカナ』（ともにスクウェア・エニックス）など。湖川みさきとしては『翡翠-HISUI-』『SANGO』（ともにラポート）がある。

★10　犬上すくね
マンガ家。代表作に『WORK BOX』（ラポート）、『未来の恋人たち』（大都社）、『恋愛ディストーション』（少年画報社、第4巻まで発刊中）。

★11　宮城とおこ
マンガ家、イラストレーター。代表作に『Over the Moon』『Tarot World』（いずれもラポート）、『白桜の園 ホワイト・ガーデン』（集英社）。また、集英社コバルト文庫、角川ビーンズ文庫で挿画作家としても活動。

絵描きは嫌いだったから、加野瀬さんとは絵柄の好みが合わないことの方が多かったしね。

ただ、流れに便乗してしまった以上、後始末はつけなきゃならないわけで、それだけで六年かかってしまったんだよね。で、終わった頃に『ファウスト』という悪夢の再来に巻き込まれた(笑)。

加野瀬　『ファウスト』の太田克史さんがファウスト系とは何かって訊かれて、「自分の好きな作家」って答えていたけど、僕も『ピュアガール』のとき同じことを言っていたなぁと回想してしまった(笑)。僕が『ファウスト』に興味があるのは、個々の作家に興味があるというより、あの雑誌を巡る動き自体に、既視感があるからなんですよ。

更科　一九八七年から一九九六年の一〇年間って、あまりにも多くの絵柄が立て続けに出てきたから、価値観もそれに合わせて、それこそ一年ごとにコロコロと変わっていた時代だったね。

加野瀬　そう。絵柄の流行の変遷というのがものすごく激しい時期で、カオスな状況だったんです。ただ、それでも支配的な価値観みたいなものはあって、エロゲー業界で一番と言われていたのは、やっぱり竹井正樹(★14)。あとは聖少女(★15)とか、等身が高くて肉感的な絵がうまいとされていた。でも、それに対する新しい価値観の提示として『ピュアガール』を創刊したという意図はあります。

――そしてハイエンド系の絵柄が、価値観を塗り替えていくわけですよね。

創刊当時の手ごたえはどうだったんでしょう?

加野瀬　何とも言えないんだけど、そういう絵柄が好きな人がいるというのは、『ピュアガール』が売れているということで感じていました。従来のエロゲー雑誌とは違う価値観を出して、それが支持されていたってことだから。

更科　創刊二号がターニングポイントだったんじゃないかな。緒方剛志(★16)さんが原画をやった『雪色のカルテ』が一番大きく扱われているんだけど、このゲームは当時、ほとんど他の雑誌では扱われていなかった。『雪色のカルテ』の絵がすごくいいから、ぜひ取り上げようと二人で言っていたんだけど、普通のエロゲー業界人はそう思わなかったみたいなんです。華のないへたくそな絵だっていう評価だったんですよ。

加野瀬　流通なんかは「こんなの売れない」とかさんざんボロクソに言っていたという話を当時のメーカーの方から聞きました。

――なるほど。しかし、『ピュアガール』では、それを大きく取り上げることができた。業界の常識にとらわれず、自由に編集できる雑誌だったわけですね。

更科　これは加野瀬さんの同人誌だもの(笑)。他人の意見を全く聞かないで独断専行でやっていたから、後々、雑誌を私物化しているって周

りの編集から叩かれたわけですけどね。

加野瀬　ほとんどの選択っていうのは、僕がいいからっていう理由でほぼ通していました。

更科　『ピュアガール』が軌道に乗った理由は、ちょうど創刊の時期にたもりただぢ★17さん原画の『Ｎａｔｕｒａｌ』や『雪色のカルテ』といった、『ピュアガール』のコンセプトをある意味体現したグラフィックのゲームが発表されたっていうことが大きいと思う。幸運だったんじゃないかな。

――「ブギーポップ」シリーズの緒方剛志さん、『キノの旅』の黒星紅白さん、『ダブルブリッド』の原田たけひとさんなど、後の電撃文庫のイラストレーターの多くが『ピュアガール』周辺から出てきた人たちですよね。

加野瀬　『ブギーポップは笑わない』と『ピュアガール』はちょうど同時期だよね。書評で更科さんが「ブギーポップ」シリーズを取り上げているんですよ。そしたら上遠野浩平さんから編集部に手紙が来たんです。

――それはすごい。

加野瀬　取り上げていただいてありがとうございます、イラストとかもいい人使っていますね、みたいなことが書いてあって、上遠野さんの価値観に合ったというのがすごく嬉しかった記憶があります。今考えると、そこには時代のシンクロがあったんでしょうね。

――たしか書評コーナーで『雪色のカルテ』の画集と「ブギーポップ」を並べて紹介していましたよね。当時は美少女ゲームがライトノベルの方に

★12　『漫画ホットミルク』
1986年、コアマガジン発行の老舗美少女マンガ誌。2001年休刊。

★13　CHOCO
1975年生まれ。イラストレーター、マンガ家。『ピュアガール』では1998年4月（創刊）号から1999年1月号まで表紙イラストを担当。マンガ単行本に『イグナクロス零号駅』（メディアワークス）。麦谷興一名義でメカデザインも行っており、こちらの代表作はRPGゲーム『Xenosaga』シリーズ（ナムコ／モノリスソフト）。
http://chocolateshop.m78.com/
図版は、『PUREGIRL』第10号。

☆02　更科による註
更科修一郎にとってのハイエンドはあくまでマンガに於いてのことであり、むしろ現在のスクウェア・エニックスやマッグガーデンが作っているようなリバーシブル対応な少年マンガ誌の方が、当時、最終的に目指していたイメージに近いです。元々が『漫画ホットミルク』の前身であるところの『漫画ブリッコ』読者で、幼年向け少女漫画テイストの絵柄が好きでしたから。
なので、カプコンデザインルームっぽい先鋭的な絵柄は好きじゃなかったし、『ピュアガール』にしても、加野瀬さんの個人的趣味によるリアル＆画力タイプの絵描きセレクトは嫌いでしたね。イラストレーターだったら風景や服装がきちんと描けて、総合的にレトロな世界観を表現できるタイプ、できればコマを割ってマンガも描けるタイプでないと個人的にはダメです。

★14　竹井正樹
イラストレーター。アニメーター出身で、原画を担当した『同級生』（エルフ）のヒットを受け、美少女ゲームの世界に一時代を築いた。近年の作品に、代表を務めるZEUSが開発した『flutter of birds ～鳥達の羽ばたき～』（発売はシルキーズ）など。

進出していくなんてことは考えられませんでしたから、ずいぶん驚いた記憶があります。

更科　たまにやるんだよね。『カラフルピュアガール』になってからも、書評ページの見開きをジョージ秋山作品だけで埋めたりしたし（笑）。

加野瀬　更科さんの書評コーナーみたいに、勝手に横の文脈を作ってセレクトするというのは面白いことなんだけど、ジャンル雑誌はどうしても縛りが入って、そういうことをしにくいですよね。美少女ゲーム雑誌だから美少女コミックしかとりあげてはいけない、みたいな。でも自分たちが読みたいのは、面白いものであってジャンルで読みたいわけじゃない。

　単純に見るとジャンルとしての統一感はないって思われがちなんだけど、一人の趣味でやっていくとそこには一つの価値観による統一感が出てくるんです。雑誌というのは価値観のパッケージングであって、そのパッケージングに成功した雑誌というのは強烈な印象を残すものだと思ってます。

――『ピュアガール』という雑誌は、そのようにして文脈を作り上げていたと思います。今となると、ハイエンド系的な絵の方がメジャーなものになっている。

加野瀬　パラダイムが変わりましたね。簡単にまとめてしまえば、ハイエンドというのはその当時の動きであって、今どうなっているんだ、と言われれば、今はそれが普通になった、としか言いようがない。SFと同じで拡散して自然消滅したと。

――ハイエンド系と『ピュアガール』を加野瀬さんから一度総括していただきたいんですが。

加野瀬　新しい世代が活躍できる場になれたし、その予備軍の人たちに情報を与えることができたのはよかったです。特にCG講座がそうですよね。

――CG講座は一貫してずっとやられていますよね。あれは、『ピュアガール』が先駆ですか？

加野瀬　CG講座は『コミックカーズ』（★18）とかでもあったんだけど、たまにしかやらなかったし、すごく有名な作家しか出てこなかった。でも、実際に、今描き手がいいなと思っている人たちのテクニックを紹介する雑誌というのはなかった。だから、CG世代の『ファンロード』になればいいと思っていたのがちゃんとなったということで満足しています。

　イラストレーターの人に頼むときに、『ピュアガール』の名前を出すと、えっ、あの『ピュアガール』ですか、とよく言われて、皆さん快く引き受けてくださったというのはすごい楽でしたし、助かりました。スケジュールが忙しくて、依頼のタイミングで描けない人でも、この時期な

ら描けますとか、前向きな返事をもらえることも多かったです。絵描きの人から見てすごく描きたい雑誌になっているというのは、編集している側からするとすごく嬉しかったです。

『ピュアガール』から『カラフルピュアガール』へ

更科　なんだか綺麗にまとまってしまったけど、『ピュアガール』から『カラフルピュアガール』に移るときのことなんかも話しておきたいですね。版元のジャパン・ミックスが倒産して、社長が夜逃げして、一銭も原稿料が払われなくて、僕は約三〇万、未払いのままなわけですが（笑）。

加野瀬　ごめん。そういえばそうだった。ライターなどの外注先の未払いの原稿料はビブロス（★19）が全部肩代わりして払われているんです。ただ、更科さんは引越した直後で住所がわからなくて、手続きがうまくいかなかった。そのことにずっとあとになって気付いたんだけど、もうそのときにはどうしようもなかったんだ。

――なるほど。それが事件の真相なんですか……。

更科　ビブロスに行く前にコアマガジン（★20）に行くっていう話があったんですよね。けれど、『メガストア』編集部から、方向性が正反対でも同じ会社に二誌もエロゲー雑誌があるのは問題があるって難色を示された。

加野瀬　うん。で、当時の編集部員と相談して、コアマガジンの方はどうなるか読めないからビブロス行っちゃった方がいいんじゃないのってことになったんです。

★15　聖少女
イラストレーター。代表作に、原画（兼シナリオ）を担当した『麻雀幻想曲Ⅲ』『Bible Black』『DISCIPLINE』（いずれもActive）など。

★16　緒方剛志
1970年生まれ。イラストレーター、マンガ家。ゲーム会社勤務を経て、『ブギーポップは笑わない』（上遠野浩平、メディアワークス）のイラストレーションを担当したことから、一躍その名を知られる。美少女ゲームでは主に「ぼうのうと」名義で活動。代表的な仕事に『雪色のカルテ』（開発TOPCAT、発売Peach）。
http://www.page.sannet.ne.jp/bonoto/

★17　たもりただぢ
イラストレーター、マンガ家。代表作に『Natural ～身も心も～』（フェアリーテール）。
http://www9.ocn.ne.jp/~tamori/

★18　『コミッカーズ』
美術出版社発行の、マンガ家志望者をターゲットとする季刊情報誌。

★19　ビブロス
主にボーイズラブコミックス、ノベルスを発行している出版社。

★20　コアマガジン
娯楽、アダルト、オタク系エロマンガに強い出版社。美少女ゲーム誌『メガストア』を発行。

―― 『カラフルピュアガール』になって一番変わったところと言えば表紙ですよね。CHOCOさんから、毎回違ったゲームメーカーの絵になった。

加野瀬 ジャパンミックスがつぶれる前後のゴタゴタで、CHOCOさんはもう表紙を描かないということになってました。

当時のエロゲー雑誌のフォーマットでは、一人の人が最低一年間描くようになっていたんですが、何となくアニメ誌とかを想定して、毎月違ってもいいんじゃないかと思いつきました。後に毎月エロゲーの絵が表紙になるんだけど、最初はオリジナルでやっていました。一冊目が黒星紅白さん、二冊目が中澤一登(★21)さん、その次がDOWさんというラインナップ。DOW(★22)さんの表紙というのは売上を考えるとちょっとやりすぎた感があったけど、実際の表紙はすごく気に入ってます。四冊目の一九九九年八月号は『こみっくパーティー』(★23)の表紙だったんだけど、これの売上がすごくよくて、そこからなるべくメーカーの表紙でいこうという話になっていきました。

―― 表紙を別にしても、大きく雰囲気が変わりましたよね。

加野瀬 『ピュアガール』のときは表紙のデザインが全部CHOCOさんなんです。正確に言うと、最初の数号だけはロゴ以外を他のデザイナーが担当していますが。

『カラフルピュアガール』は、ペッパーショップの古賀学(★24)さんという方にやってもらっているんです。僕は『G2O』(★25)というアスキーの期間限定のガンダム雑誌で仕事をしていたんだけど、その一、二号のデザインと編集をやったのが古賀さんで、あのデザインをいいなと思ってました。社内では社長が『ニュータイプ』を担当したクレストに頼めと言っていたので、一応クレストと古賀さんにロゴを作ってもらってコンペはしたんですが、比較しても古賀さんのデザインの方が新しいと思ったので、古賀さんで通しました。クレストのままだったら『ドラゴンマガジン』(★26)や『ニュータイプ』と変わらなかっただろうから、振り返ってみても、やはり古賀デザインを選んだのは正しいと思ってます。

最初に『カラフルピュアガール』の表紙色校を見たときは、あまりのポップさにエロゲー雑誌のビジュアルがここまでエッジになれるかと自分で笑ってしまってました。

―― 版形も大きくなりましたよね。

加野瀬 ビブロスに移ってからも『Eログイン』(★27)と同じ版形でいこうって話をしていたんだけど、当時、『P-mate』(★28)だけがA4でやっていたんです。絵を見開きで大きく使う方法というのにショックを受けました。方法論としては『ピュアガール』と同じなんだけど、これだけ大きいとインパクトは大きい。それで、うちもA4でいこうと。版形が大きくなってよりビジュアルがうまく使えるようになりましたね。

更科 CGを制作するPCの環境がよくなったというのもあると思います。大きなサイズのイラストを普通に作れるようになったんです

よ。昔は環境がヘボくて見開きに耐えられるようなサイズの絵はとても作れなかった。

加野瀬未友が見たエロゲー業界

―― それでは、すこし『ピュアガール』を離れて、「加野瀬さんが見た美少女ゲーム運動」について伺っていきたいと思います。

加野瀬 昔のエロゲー業界人って本当にみんなサブカルの人なんですよ。一九八〇年代を六本木とかで遊び倒したクラバーばっかりなんです。そこの文脈は今、全然わからなくなっているけど、ニューウェーヴのときのサブカルにいちゃんねえちゃんたちが、エロゲー業界の序盤をささえていました。

更科 たとえば、さっぽろ(ももこ)(★29)さんもそうだし、F&Cの金杉(かなすぎ)(はじめ)さん(★30)は立花(たちばな)ハジメとバンドを組んでいたりした人なんですよね。でも、そういう人たちが普通の会社に入れるわけがないから(笑)、アダルトビデオやテレクラと同じような感じで出資者から金を集めて始めた仕事がエロゲーだったということですよね。そんな人たちとコミケで面妖系(★31)同人誌を作っていたような人たちが、なぜか同じ会社で机を並べて作っていたのが初期のエロゲーだった。

加野瀬 アダルトビデオの延長線。エロ本サブカル文化ってのがあるじゃないですか。あの一つの領域だったんですよ。

更科 アリスソフト(★32)みたいな一般向けパソゲーからの移行組と、アダルトビデオ業界からの派生組が多くて、それぞれのメーカーが枝分かれして業界が形成されていったんだよね。たとえば、F&Cの前

★21 中澤一登
1968年生まれ。アニメーター。代表的な仕事に『神秘の世界エルハザード』『課長王子』のキャラクターデザイン。またイラストレーターとして、『僕らは虚空に夜を視る』(上遠野浩平、徳間デュアル文庫)の挿画など。最近ではクエンティン・タランティーノ監督の映画『キル・ビル』でアニメーションパートの作画監督も務めた。
図版は、『カラフルPUREGIRL』第2号。

★22 DOW
イラストレーター。主な仕事に『竜が飛ばない日曜日』(咲田哲宏、角川スニーカー文庫)の挿画。
http://dow.hp.infoseek.co.jp/
図版は、『カラフルPUREGIRL』第3号。

身のアイデスから、蛭田昌人（★33）と阿比留壽浩（★34）がのれん分けしてできたのがエルフとミンクだから。

―― なるほど。一九九六年くらいになると、Ｌｅａｆから『雫』がでますよね。我々の言うところの美少女ゲーム運動の始まりです。美少女ゲーム業界というのは、受け手がそのまま作り手になるような特殊な空間である、という印象があるんですが。

加野瀬　それはＬｅａｆが突出していましたね。『ピュアガール』当時だと、原田さんがシナリオを担当した『ＷＨＩＴＥ　ＡＬＢＵＭ』が特殊なだけで他はそうではなかったですよ。

更科　逆に、Ｌｅａｆはそうしないと上にあがれなかったんです。エルフやアリスソフトといったメーカーがブランド人気を確立した分、マイナーメーカーとの格差は広がっていて、業界の流れが滞っていた時期だったんで。

加野瀬　それがシームレスに繋がったのを感じたのは、やっぱり新興ソフトハウスが出てきたときですね。一九九九年から二〇〇〇年にかけて、受け手が作り手に回るっていう現象が起き始めた。それが端的だったのは一九九九年のねこねこソフト（★35）かな。『Ｗｈｉｔｅ』の企画書を持って編集部に挨拶に来たんですが、企画書に「東鳩（『ＴｏＨｅａｒｔ』）とＫａｎｏｎを足して二で割ったゲーム」と書いてあって、「東鳩」なんて隠語を使う受け手が作り手に回ってきたんだなーと実感した。

―― 『ピュアガール』の描き手が美少女ゲームや他の媒体に本格的に進出し始めるのもその頃ですね。

加野瀬　そのぐらいになると『ピュアガール』で描いてる人を使うのっていいよね、といった価値観が形成されていたようです。

ただ、『ピュアガール』創刊の時点では、美少女ゲーム業界というのは、そういう場ではぜんぜんなかったんですよ。だから、雑誌を出していくのは竹に木を接ぐような作業だった。ゲームメーカーの人から「なんでゲームメーカーの絵描きが描かないんだ」という文句がすごく多かったです。エロゲー雑誌のくせにエロゲーをバカにしているんじゃないか、とよく言われました。

―― 創刊当時は、孤軍奮闘といった感じだった？

加野瀬　そうですね。

―― Ｌｅａｆを始めとする新興メーカーのスタッフというのはどんな人たちだったんでしょう？

加野瀬　一九八〇、九〇年代のアニメの洗礼を受けた作り手っていう印象です。でも、アニメ業界やゲーム業界では自分のやりたいことはできなかから、エロゲー業界にたどりつくっていう構図を感じました。

さっき言った『雪色のカルテ』の人たちもアーケードゲームに強かったメーカーの離脱組だし、アージュ（★36）もコンシューマー離脱組ですし。

更科　コンシューマーはハードの技術革新に伴って開発費が高騰していたし、絵にしても一九八〇年代アニメの残滓のような超画力主義が災いして、新しい絵柄を汲み取る余地がなかった。一方でアニメ業界がきついっていうのはみんな知っていたしね。

加野瀬　更科さんも言っているけど、コンシューマー離脱組っていうのは、アニメ的なものに憧れている人が多いんですよね。『マブラヴ』なんかまさにそうで。『アージュマニアックス』でネタが特撮パロとかばかりで、二〇〇〇年代にこのセンスは許されるのか、とびっくりして笑っていたことがあります。エロゲー業界の側に、アニメへの幻想があるから、今は単にアニメ業界に搾取されているという構図があります。アニメ業界から見ると、エロゲー業界というのは単にネタを提供してくれるプラットホームでしかないんじゃないかなあ。

Keyをめぐって

――Keyはどうでしょう。他の文脈とは切れて、とにかく美少女ゲームの可能性を突き詰めた感じですよね。

加野瀬　そうですね。Keyはたしかに異質だったと思います。エロゲーメーカーの中でも、ここはコンシューマー離脱組だな、とかそういうバックボーンが見えなかった。

――率直にお訊きしますが、加野瀬さんはKeyのゲームはお好きなんで

★23　『こみっくパーティー』
1999年、Leaf制作。F&C所属の人気イラストレーター甘露樹、みつみ美里が移籍して話題になったLeaf東京開発室の第一作。
図版は、『カラフルPUREGIRL』第4号。

★24　古賀学
1972年生まれ。グラフィックデザイナー、ライター。デザインスタジオ「PEPPER SHOP」代表。多くの雑誌やフィギュアのアートディレクターを担当。「PEPPER SHOP」のサイトは以下。
http://www.peppergear.com/

★25　『G20』
1998年にアスキーよりガンダム20周年を記念して期間限定で発行されたガンダムトリビュート・マガジン。個性的なクリエイターが多数参加。数あるガンダム関連書籍の中でも異彩を放つ。図版は創刊号のもの。

すか？（笑）

加野瀬　僕は『ＭＯＯＮ．』（★37）をやってすげぇ面白れーと思った変な人なんです。だから、ちょっと時期がずれていたけど、創刊号で攻略も載せています。『ＯＮＥ』も記事としては載せているけど、あんまり丁寧にあつかってないんです。プレイして「えいえんのせかい」にえーって思っちゃって（笑）、それで『カラフルピュアガール』では『Ｋａｎｏｎ』をほぼスルーしちゃってました。

更科　だいぶ文句を言った記憶があります。加野瀬さんはそれまでのＬｅａｆ、Ｆ＆Ｃの流れに引きずられて『こみっくパーティー』の方がヒットしてると思い込んでいた。でも水面下では、『Ｋａｎｏｎ』の方がおそろしいことになっていたんだよね。それで、『ＡＩＲ』では一番乗りするぞってハッパをかけた記憶があります。

加野瀬　だから『ＡＩＲ』はしっかりやったんだよね。ユーザー的に重要らしい、というのはわかったし、『Ｋａｎｏｎ』をきちんと取り扱わなかったのは雑誌的にすごくもったいなかったので、事前にビジュアルアーツと仲良くなったりいろいろしました。Ｋｅｙにインタビューする前に、『Ｋａｎｏｎ』はちゃんとプレイしましたよ。マスターアップした直後の『ＡＩＲ』も発売前にクリアーしました。どちらも楽しんで、面白いなとは思っていました。ただ、やっぱりあのキャラの掛け合い漫才は疲れるので（笑）、自分から積極的にプレイするかというと微妙です。あのキャラの掛け合い漫才というフォーマットはＫｅｙが作ってしまった印象があります。麻枝准（まえだじゅん）さんと久弥直樹（ひさやなおき）さんの功罪？（笑）

更科　掛け合い漫才というフォーマット自体は久弥の方が大きいでしょう。

――二〇〇一年三月号「『ＡＩＲ』最終特集」（★38）での、Ｋｅｙスタッフへのロング・インタビューはどうやって生まれたんでしょう。

加野瀬　その号が発売される時期に情報規制の制限が切れて、何でも触れていいよ、ネタバレしていいよ、ということになっていたので、前から何らかの特集はしようと思ってました。そのために「ＡＩＲ応援団」という連載記事も載せてましたし。それで、普通の攻略だけではつまらないから、インタビューをやったんです。ページ数が増えたのは僕の独断です。あのインタビューは君たちのようなヘビーユーザーの間ではバイブルなんでしょう？（笑）

――赤線引いて読んでいました（笑）。

編集長降板と時代の変化

――『カラフルピュアガール』という雑誌を作ってこられた加野瀬さんが編集長が降りられてしまったのは非常に残念でした。その経緯をお訊きしたいんですが、他の編集部員の方との方針の違いなどがあったので

しょうか？

加野瀬　方針の違いというか、社内政治に負けたというつまらない話ですよ。社長が印刷費のコストを下げろと言ってきて、それをきっかけに社内の軋みがどんどん明らかになっていって、最終的に僕が社内で異動するか辞めるかという話になって、二〇〇二年九月号で辞めたんです。

――更科さんが二〇〇一年に何もかもが終わっていった、ということを『美少女ゲームの臨界点』の共同討議のときにおっしゃられていましたが、加野瀬さんは編集長を辞められる前後で何か業界全体が変わっていったという印象はありますか？

加野瀬　変わっていったなと思うのは、ニトロプラスが出てきて人気を集めたあたりです。それまで内面を語るゲームばかりだったのが、アクションと物語主体のゲームが出てきた。ニトロプラス特集で虚淵玄（★39）さんにインタビューして、原点がはままさのりの『青の騎士ベルゼルガ物語』（★40）だって聞いたときには、『青の騎士ベルゼルガ物語』が好きだっただけに、すごく納得しました。あー、朝日ソノラマの人だったんだ！　と。このあたりの人は東浩紀さんや佐藤心さんがエロゲーを語るときには触れられない範囲から出てきた人でしょうね。

一九八〇年代的なものの再帰っていうのは、ニトロプラスが発端だなと思います。『AIR』の登場で、受け手側は自己の抹消とかそういうのを見せられても……みたいなところになったところにちょうどフィットしたんでしょう。で、そういう変化に『月姫』のTYPE-MOONはうまく合ったんでしょうね。内面を掘り下げる一方で、僕らはもっと単純に女の子の可愛い絵とか見たいし、もっとかっこいい主人公としてのプレイヤーを見たいという欲望が育っていった。

★26　『ドラゴンマガジン』
富士見書房の発行するライトノベル月刊誌。

★27　『月刊E-LOGIN』
発行エンターブレイン（当初はアスキー）。『LOGIN』誌から派生した美少女ゲーム誌で、2003年10月30日発売号で休刊。

★28　『P-mate』
MCプレス刊行の美少女ゲーム誌。2004年3月30日発売号をもって休刊したが、宙出版から2004年10月新創刊。

★29　さっぽろももこ
イラストレーター、シナリオライター、作曲家。『かなりあ』『檸檬～影絵亭ノスタルジヤ～』（いずれも13cm）などで原画を担当する一方、多数の美少女ゲーム作品に曲を提供している。また本人が企画から、原画、音楽までを担当したという『ようこそシネマハウスへ』（ハード）は、ロシアフォルマリスト的なジャケットが目をひく異色作。
http://www.cc.rim.or.jp/~momoko/
ちなみに下のインタビュー記事ではテクノポップ・アーティストとして紹介されており、ゲーム開発以前の音楽活動について触れられている。
http://allabout.co.jp/entertainment/technopop/closeup/CU20020306/index.htm

★30　金杉はじめ
F&C所属のゲームプロデューサー。美少女ゲーム黎明期から活動を続け、『Piaキャロットへようこそ!!』シリーズなどプロデュースした作品多数。また音楽プロデューサーとして、F&Cの主題歌、BGMを制作する音楽制作集団「DOORS」を主宰。

★31　面妖系
男性向けエロパロ＝エロ同人誌の俗称。『うる星やつら』のサクラが用いる「はて、面妖な」というセリフから派生した言葉だとする説もある。

★32　アリスソフト
1980年代末から活動を開始し、パロディ感覚に溢れ、かつ耽美・ダーク系の想像力に富む作品を展開してきた関西の大手美少女メーカー。代表作に『ランス』シリーズ、『AmbivalenZ』『DiaboLiQuE』『大悪司』ほか多数。

更科　ああいうオタクマッチョの世界が嫌だ、というユーザーが流れ込んで『To Heart』から『Kanon』までのエロゲー業界は動いていたわけです。それが、『ファントム』や『月姫』あたりからまたオタクマッチョへと戻っていく。

――一方で従来のギャルゲーというジャンルは、硬直化したと言われるようにもなっていますよね。

加野瀬　それはユーザーの需要の問題だと思います。ユーザーが好むものっていうのが固まってしまったから、今たとえば冒険したゲームを出そうとしても全然本数が出ないわけですよ。いろんなものが出せる土壌としてあったはずなのに、単純に学園物のバリエーションを出す場所になってしまった。そういう意味では終わっちゃった、ということですよね。僕にとって、エロゲー業界が面白かった時期というのは一九九八年なんですよ。あの頃は、おもちゃ箱みたいに何でもありの場所だった。今では、ライトノベルとかの方が自由度があがっていて、売り上げとかは別としても、話題性がそっちに移ってしまうのは仕方がないなぁ、と思います。

――ネットの空気はどうですか。加野瀬さんは今でも「ARTIFACT」で絵師さんのサイトをクリップされたりしますが変化はありますか?

加野瀬　絵に関して言えば、僕が『ピュアガール』をやっていた頃は技術力がまだ商品価値になる時代だったけど、今は技術はあって当たり前という時代になっていますよね。そこにどう付加価値をつけるか、ということが問題になっている。そして、何が付加価値になっているかと言ったら、パフォーマンスなんだろうなと。最近人気の作品のキャラクターのイラストを定期的に出していくとか、受け手側の需要にいかに答えるか、みたいな勝負になっていて、昔の村田蓮爾(★41)みたいに僕の世界を見ろ、というのは受け入れられなくなっているのは感じます。そういうのが好きなのは、絵描きだけかなあと。個人的には、絵描きの世界を楽しみたい派なんですけどね。

――作品単体で勝負するのではなく、パフォーマンスのツールの一つになっている。『美少女ゲームの臨界点』の共同討議で元長柾木さんが同じようなことをおっしゃっていました。

技術が向上したというのは、ソフト、ハードの面で制作環境が向上したということでしょうか?

加野瀬　それもあるけど、もう一つ、昔ほどみんな画力に気を使わなくなっているというのがあります。

更科　それは樋上いたる(★42)さんの功績だろうけど(笑)。可愛く描けているかどうか、キャラが立っているかどうかは気にするけど、画力は気にしなくなった。僕は感謝しているんですよ。いわゆる超画力主義者が跋扈したせいで、なかったことにされたものが、一九九〇年代には多すぎたから。

最近は、マンガの技術というのがここにきて復権してきた印象が

あります(☆03)。一時期、構成力とかも含めたマンガの技術って、すごく軽視されていた。例を挙げると『電撃大王』(★43)がそうで、持ち込みに行った作家に訊くと、ストーリーマンガはいらない、『あずまんが大王』(★44)みたいな四コマやショートが欲しいって言っていたんだそうです。だけどここにきて『はやて×ブレード』がヒットした。『GUNSLINGER GIRL』(★45)みたいにあらかじめ同人誌で人気を得ていたわけでもない完全オリジナルのストーリーマンガが当たるのは『電撃大王』では珍しいらしくて、それでやっぱりマンガの技術って重要なんじゃないかって言われつつあるらしい。絵柄の派手さはないですが、林家(志弦)(★46)さんはマンガがうまいですからね。

―― それは、一方で先ほどおっしゃられた物語への回帰とパラレルになっている気もします。

TYPE-MOON特集と『ピュアガール』の休刊

―― そしてそのような時代の変化の中、残念なことに今年九月で『カラフルピュアガール』が休刊するという情報があるのですが(★47)、もし本当だとすればそれはどう捉えていらっしゃいますか?

加野瀬 僕の頭の中では『人狼』(★48)のフレーズが流れていますよ。「時代は『カラフルピュアガール』に新たな、そして最終的な役割を与えようとしていた」(笑)。

二〇〇二年あたりになってくると、いろいろな雑誌で特集するゲームタイトルが重なってきて、これは『カラフルピュアガール』じゃないとできないな、というものはなくなっていたんです。もう、選択での特徴は出せないと。

★33 蛭田昌人
シナリオライター、ゲームディレクター。エルフ社長時代に数々のヒット作品を世に送り出し、90年代前半の美少女ゲームシーンをリード。代表作に『同級生』シリーズ、『ドラゴンナイト』シリーズ、『河原崎家の一族』(いずれもエルフ)、『野々村病院の人々』(シルキーズ)など。

★34 阿比留喜浩
ミンク代表、ゲームプロデューサー。代表作に『GOKKO』シリーズ、『ツーショットDiary』シリーズ、『夜勤病棟』(いずれもミンク)。

★35 ねこねこソフト
Leaf、Keyの多大なる影響下に活動を開始したゲームメーカー。デビュー作『White ～セツナサノカケラ～』以降、『銀色』『みずいろ』をヒットさせ人気ブランドに。ユーザーサービスに手厚いことでも名高い。

★36 アージュ (âge)
1999年発売のデビュー作『君がいた季節』、『化石の歌』を経て、先行体験版戦略が奏功した『君が望む永遠』でブレイク。超大作『マブラヴ』を発表した後、現在は、その続編にあたる『マブラヴ オルタネイティヴ』(来春発売予定)を制作中。また『アージュマニアックス』をはじめとするオフィシャルパロディにも長け、独特のファンディスク展開で知られている。

★37 『MOON.』
1997年、Tactics制作。シナリオ・麻枝准、久弥直樹、原画・樋上いたる。母親を宗教に奪われた少女を主人公に据え、その母を死に追いやった宗教組織との対決を描く。

更科　今の美少女ゲーム雑誌って『TECH　GIAN』(★49)が一冊あれば済んでしまうからね。まあ、雑誌には寿命があるから、天寿を全うしたと言えるんじゃないかな？　僕たちがいた最後の時期、保ってあと二、三年かなっていう話をよくしていましたし。

ビジュアル的な側面で最後に一花といえば、コラムとは別に企画外注で関わっていたF&Cの原画家オーディションかな(☆04)。あれは四〇〇通来たんだよね。一枚一枚チェックするわけですよ。本当に大変だった。

加野瀬　僕が最後にやった『カラフルピュアガール』でしかできないもの」っていうのは、二〇〇二年九月号(★50)、同人時代のTYPE-MOON特集だったと思います。

――まだ同人サークルだったTYPE-MOONが表紙に登場したのには、さすがに驚きました。

加野瀬　最初にTYPE-MOONを取り上げたのは、二〇〇一年四月号です。あの号では、後半のカラーページが二ページ余っちゃったんで、どうしようと困って、そういえば『月姫』がネット上ではかなり盛り上がっているし、自分でもプレイして面白いなとは思っていたんで紹介したんです。商業誌でカラー記事として載せたのはあれが初だったと思います。

そして『月姫』ブームが始まって、新作を出す出すと言っていたので、武内崇(たけうちたかし)(★51)さんに特集をもちかけたんです。同人ソフトハウスをあそこまで大きく取り上げたのは、当時としてはすごく冒険でした。でも、業界的に新参者だとか同人だとかは気にせず、編集者としてユーザーが求めるであろうものを作りたかったんです。後々、何で同人サークルのゲームを表紙にするんだってすごく言われたらしいんだけど、最後にあの特集が作れたのは面白かったです。

――そしてその号を最後に編集長を降りられた。我々としてはTYPE-MOONというメーカーの出現で一つフェイズが変わったと認識しています。

加野瀬　それはありますね。初めて武内崇さんに会ったときはTYPE-MOONっていうのがあそこまで大きくなるとは思わなかったけれど。昔、武内さんに、今度出す同人ゲームですってフロッピーもらったんですけど、あれは今プレミアが付いているそうですね(笑)。

――象徴的だと思います。TYPE-MOONがメジャーな場に出たそのときに、加野瀬さんは編集長を辞められ、その後TYPE-MOONは商業化し『Fate/stay night』が新しいムーブメントを興そうとしている。

ピュアガール・チルドレン

―― そろそろインタビューを締めさせていただきたいと思います。『ピュアガール』はビジュアルに力を入れた一方で、コラムを読むために買っていた読者も多かった。こちらから総括させていただくと、美少女ゲーム論壇の中心というか、美少女ゲームの言説空間をささえた雑誌としても重要だったと思うのですが。

加野瀬　美少女ゲーム論壇みたいのがあったとすれば、ネットの中だけで、商業誌の中には一切存在しなかったと思いますよ。雑誌上でもレビューはたくさんあったけど、そこに思想性を見出して文脈を位置づけるということをしていたのは更科さん一人だけでしたから。そして、それに対してネットの一部の人間が過剰に反応したというのが、美少女ゲームの言説空間の実際のところだと思います。僕は、それをエロゲー論壇と称してますが。

逆に、エロゲー論壇は商業ベースで活動する人が更科さん一人しかいないから、すべてのサンドバックになっていた印象があるんです。僕はいつも更科修一郎はエロゲー業界のあさのまさひこ(★52)であると言っています。模型業界においても、あさのまさひこだけが批評的なことをやっていたのですごく叩かれた。

今見ると面白いのは、更科さんの言っていることは昔からちっとも変わらないのに、今それなりに受け入れられていること。当時、男性の自己の抹消とか言っても「はぁ?」とか言われてましたよ。

更科　「あさのまさひこ」と言われても、よくわからないんだけどね。ガンダムという閉ざされた言論空間にはうんざりしていて、距離を置いていたから、どんな仕事をしていたのかも知らないくらいでさ。

★38　2001年3月号「『AIR』最終特集」
『AIR』の攻略情報に加えて、更科修一郎による麻枝准と涼元悠一へのインタビューが掲載された。インタビューは美少女ゲーム誌に掲載されるものとしては異例の分量。

★39　虚淵玄
本誌所収のニトロプラスインタビュー(p4)参照。

★40　『青の騎士ベルゼルガ物語』
はまさのり著、朝日ソノラマ。ロボットアニメ『装甲騎兵ボトムズ』のサイドストーリーを描いた。全4巻。

★41　村田蓮爾
1968年生まれ。イラストレーター。代表的な仕事に対戦格闘ゲーム『豪血寺一族』シリーズ(アトラス)、シミュレーションRPG『バッケンローダー』(セガ)、アニメ『青の6号』(前田真宏監督、GONZO制作)などにおけるキャラクターデザイン。

★42　樋上いたる
Key所属のイラストレーター。原画デビュー作の『同棲』(Tactics)を経て、『MOON.』『ONE ～輝く季節へ～』(いずれもTactics)、『Kanon』から『CLANNAD』に至るKey作品において独特のキャラクターデザインを提示。

――『ガンダム・センチネル』(★53)を批評的に位置づけるなど、重要な仕事をしていたと思います。

加野瀬　あさのまさひこは、『ガンダム・センチネル』の増刊号で読むべき本として大塚英志(おおつかえいじ)の『システムと儀式』(★54)を挙げていましたね。更科さんや僕もそうだけど、大塚英志のうさんくささに憧れた人たちの一人なんですよ。

更科　一九九〇年代初頭って、あのうさんくささが魅力的に見えたんだよ。今は鼻で笑われてしまうかもしれないけど。

――『ピュアガール』とは、美少女ゲーム世代の『漫画ブリッコ』であり『モデルグラフィックス』(★55)であった。そうまとめてしまってよろしいんでしょうか(笑)。

加野瀬　それでいいんじゃないでしょうか(笑)。実は『ガンダム・センチネル』と『ピュアガール』というのは似たところがあると個人的には勝手に思っていました。『ガンダム・センチネル』の功績にはとても及ばないでしょうが。

更科　まあ、そうなんだろうね。でも、ギャルゲー論壇っていうのはネット上の特殊なクラスターで、それを論壇って呼ぶのは歴史の捏造になってしまうんじゃないかな。そんなにたいしたもんじゃないよ。ただ「N・C・P・」を始めてから、ネットにそういうものができたって聞いて妙にびっくりした記憶があります。なんか鍵っ子(★56)論壇みたいなものがあってさ、みんなガチガチに理論武装していて気持ち悪いんだよ、と(笑)。

――だから、そういう人たちがみんなコラムを読むために『カラフルピュアガール』を買っていたんですよ(笑)。

加野瀬　そんな人たちがインタビュアーの君たちとか、このコピー本(★57)の読者みたいになってしまったわけで(笑)。普通に読んでいた層は、そんなに記憶に残らず今ものんべんだらりとオタク生活をやっていると思いますよ。たまに言われるんだけど、僕たちの罪は、君たちみたいなのを大量に作ってしまったことだっていうんだよね(笑)。

更科　最近ネットで人文系や理系のうっとおしい高偏差値オタクというか、理論武装型童貞が出てきたり、東浩紀みたいなやつらが土足で踏み込んでくるのはおまえらのせいだって散々言われているんだよ(笑)。

加野瀬　僕らだけのせいにされてもなー。東浩紀さんの影響力も考えないと！(笑)

――そんなことはありません。『ピュアガール』のおかげです(笑)。ですから、『カラフルピュアガール』が休刊しても、その血は我々の中に受け継がれていくわけです。今日はありがとうございました。■

☆03　更科による註

最近は本職と言い難くなっておりますが、更科修一郎の本職はマンガ編集者であり、ＣＰＧでの仕事はあくまで外注のライターに過ぎません。よって、美少女ゲームに対しても、絵に対しても、それらを推し量る基準はマンガの表現技術をベースとしております。

★43　『月刊コミック電撃大王』

1994年に季刊誌『コミック電撃大王』として創刊。後月刊化し、メディアミックス作品、アニメ化作品を世に送り出しつつ、近年のマイナー誌のなかでは独特の地位を築いた。

★44　『あずまんが大王』

あずまきよひこ著、メディアワークス。全4巻。子供高校生の美浜ちよを中心とする女子高生たちの日常を描きつつ、萌え4コママンガの方法論を確立した。

★45　『GUNSLINGER GIRL』

相田裕著、メディアワークス。現在第4巻まで刊行中。ちなみに相田は、美少女ゲーム・『BITTERSWEET FOOLS』(minori)の原画を担当したことでも知られている。

★46　林家志弦

イラストレーター、マンガ家。1990年発売の『きゃんきゃんバニー スペリオール』(カクテルソフト)をはじめ、『CAL』『JOKER』(いずれもバーディーソフト)など多くの美少女ゲームで原画を手がける。またマンガ家としても活躍しており、代表作に現在『月刊コミック電撃大王』誌上で連載中の『はやて×ブレード』(メディアワークス)。

★47　休刊するという情報があるのですが

インタビュー収録後、情報通り『カラフルPUREGIRL』は2004年10月号をもって休刊。現在のところ、復刊等に関する情報は特にない。

★48　『人狼』

2000年に公開された、押井守原作/脚本、沖浦啓之監督の劇場アニメーション。

★49　『TECH GIAN』

エンターブレイン発行の美少女ゲーム誌。体験版データ、高画質デモ映像などを収録したDVD-ROMコンテンツが充実しており、専門誌では断トツの売り上げ部数を誇る。

★50　2002年9月号

本ページ右の図版参照。

☆04　更科による註

審査課題はＦ＆Ｃの作画班リーダー(藤井・望月両氏)と打ち合わせて作成しました。実は画力よりも、表情パターンの多さや構図取りを含めた画面構成の巧みさに審査基準の重点を置いていたのですが、その点に於いてプロとしての水準を満たしていた人はほとんどいませんでした。現役のマンガ家でも第一次審査で落としたりしていましたから。逆に言えば、あの審査課題を完全にクリアできれば、ゲーム原画家やアニメーターとしてそこそこやっていけるような、実戦的なものとして作っていました。

ただ、個人的に画力は気にしない方なんですが、この時の400通を見ていて、総体としての表現力が全般的に低下していたのは気になっていましたし、ＣＰＧがプロ絵描きの敷居を下げてしまったことに対する贖罪の気分もあってこの企画を立てた——というのもまた事実です。

★51　武内崇

1973年生まれ。イラストレーター、TYPE-MOON代表。代表作に『月姫』『Fate/stay night』。

http://www.remus.dti.ne.jp/~takeucto/

★52　あさのまさひこ

1965年生まれ。モデラー・評論家。モデラー出身で、プラモデル、ガレージキットに批評的視点を持ち込んだ先駆者。かつて編集長を務めていた『モデルグラフィックス』などで活躍中。

★53　『ガンダム・センチネル』

『機動戦士ガンダム』の外伝として、『モデルグラフィックス』誌で連載。硬派なミリタリー色や、洗練されたメカデザイン等、いまだカルト的な人気を誇る。

★54　『システムと儀式』

大塚英志著、筑摩書房。少女文化を民俗学の手法を用いて論じた評論集。

★55　『月刊モデルグラフィックス』

大日本絵画発行の月刊模型誌。

★56　鍵っ子

Keyブランドの熱狂的な支持者をさす呼称。『Kanon』発売直後に表面化する信者とアンチの対立が生んだとされているが、元々Tactics時代からのファンが肯定的なニュアンスで自らを「鍵っ子」と呼んでいた。

★57　このコピー本

本インタビューの初出媒体であるコピー誌『はかぎくす!!』のこと。コミックマーケット66において、『美少女ゲームの臨界点』と共に頒布された。

『Fate/stay night』『リアライズ』『CLANNAD』『はるのあしおと』……、大作が相次いだ2004年。その豊穣さを準備した、美少女ゲーム運動を代表する15作のレビューをお送りする。ササキバラ・ゴウ、佐藤心、更科修一郎、元長柾木、夜ノ杜零司の各氏には、ふたたび刺激的な原稿がいただけた。『臨界点』の参加者が切り拓く美少女ゲーム評論のエッセンスを、お楽しみいただきたい。

作品の選択は、LeafからKeyへの流れを美少女ゲーム運動の軸に据える『臨界点』の歴史観に寄り添いながら、発表年や傾向のバランスを考慮して東浩紀が行った。15作の発表年は、1996年と1997年が1作ずつ、1998年から2002年までが2作ずつ、2003年が3作という配分になっている。傾向面では、『To Heart』の継承者として『ONE』と『とらいあんぐるハート2』を並べ、美少女ゲーム運動の転回点として『月姫』と『君が望む永遠』を取り上げ、他ジャンルとの融合を見るために『斬魔大聖デモンベイン』を、セカイ系との連続性を示唆するため『CROSS†CHANNEL』や『腐り姫』を挙げている。結果として『臨界点』の狭さや偏りがいくらかは相対化されていると思うが、それでも、この選択に東個人の趣味が色濃く反映されていることは否定しようがない。美少女ゲームのひとつの楽しみかたとして、ご笑覧いただければ幸いだ。この15作以外にもすぐれた作品が数多くあることは、あらためて言うまでもない。

なお、データ欄における人名、担当名、制作者名、発表年月日は、各作品のエンディング・クレジット、およびメーカーの公式サイトでの記載にしたがった。「脚本」と「シナリオ」、「原画」と「キャラクターデザイン」が混在し、また、同一人物の名前が別の形式で記されているのはそのためである。

（東浩紀）

臨界点ゲーム15

92 雫 ……貧困なる世代が掲げた、モダニズムの象徴。 更科修一郎
94 To Heart …… 剝き出しの美少女ゲーム 元長柾木
96 WHITE ALBUM …… 楽園の外にいる「きみ」と出会うために ササキバラ・ゴウ
98 ONE …… 永遠の世界に旅立つ、誰でもない僕ら 佐藤心
100 KANON …… Kanon脳 夜ノ杜零司
102 とらいあんぐるハート2 …… 幸せの所在 佐藤心
104 AIR …… 青の時代の終焉、少女に仮託した者の崩壊。 更科修一郎
106 月姫 …… ふたつの血＝人格、解離した美少女ゲーム 佐藤心
108 君が望む永遠 …… 恋は自分で解決、しましょうね？ 佐藤心
110 未来にキスを …… 萌えのディストピアへ 東浩紀
112 腐り姫 …… きみとぼくの38万キロ 前島賢＋波状言論
114 Ever17 …… 感情移入のメタフィクション的詐術 東浩紀
116 斬魔大聖デモンベイン… 新世紀エンターテインメントの誕生 前島賢＋波状言論
118 CROSS†CHANNEL……美少女ゲームとセカイ系の交差点 東浩紀
120 沙耶の唄 ……「女々しい男の子」の正統 前島賢＋波状言論

01 雫

貧困なる世代が掲げた、モダニズムの象徴。

更科修一郎

■制作　Leaf

□脚本　高橋龍也
□原画　水無月徹
□発売日　1996.01.26

『美少女ゲームの臨界点』では、あたかも『雫』が全ての始まりであるかのように書かれているし、実際に筆者も「『雫』の時代、青の時代。」という評論を書いているのだが、美少女ゲームでそのような位置づけに置かれるほど『雫』が革命的な作品であったか——というと「否」と言わざるを得ない。

旧版発売当時にファンダム活動を行っていた筆者の立場から言えば、このような仕事に手を染める動機となった作品でもあるから、特権的な位置に置くのは仕方のないことだが、美少女ゲーム全体のパースペクティヴから見れば、いくつかのターニングポイントの一つに過ぎないのだ。

仮に革命的であるとするならば、探偵小説のフォーマット上で青春の闇——思春期特有の自意識を潜り抜け、光の当たる場所を探すという物語構造であったことが大きい。この頃、物語メディアとしての美少女ゲームはそれなりに完成されつつあり、『Ａｍｂｉｖａｌｅｎｚ』や『ＥＶＥ～ｂｕｒｓｔ　ｅｒｒｏｒ～』などの良作もあったのだが、「物語」と「文学」に分類すると、その大半は「物語」寄りであった。

その中で『雫』は、物語メディアとしての美少女ゲームに近代文学的な自意識が引用された最初のケースであり、故に批評を必要とした最初の美少女ゲームとなった。だから、正確に言うと革命的であったのはその一点に過ぎない。

だが、ここで注意しなくてはならないのは、美少女ゲームが意図的に探偵小説のフォーマットを用いて文学へ接近したのではない、ということだ。探偵小説——ミステリが持っていたゲーム的構造を援用して作られたアドベンチャーゲームというジャンルの延長線上に『雫』は存在している。この構造上に成立している限り、殺人事件とセックスは等価であり、それ以上でも以下でもない。セックスが登場人物たちを縛りつける負の象徴として機能してしまうことにしても、この頃流行っていた鬼畜系ゲームの延長線上だ。

だが、重要なファクターとして用いられた「毒電波」という物語要素の引用元が大槻ケンヂの小説『新興宗教オモイデ教』であったことに、おそらくは『雫』の特異な立ち位置がある。解説が永井豪の漫画になっているなど、極めてスニーカー文庫的な内容でありながらも角川文庫

として出版されたこの小説は文学とライトノベルの境界線上にあり、そのことがゲームへの引用を容易としつつも「物語」から「文学」の側に引き寄せてしまったのだ。

『雫』のプレイ感覚で新鮮だったのは、シナリオの要所で主人公・長瀬祐介の行動をプレイヤーに選択肢から決断させつつも、一定の枠組みで設定された運命に抗うことができない、ということだった。物語によってプレイヤーは操られ、望まぬセックスを強いられ、トゥルーエンドに辿り着くためには、バッドエンドを避けることができない——それまでゲーム内部に於いて全能の存在であったプレイヤー＝長瀬祐介に不可能性を突きつける設定として「毒電波」は引用されていた。

『新世紀エヴァンゲリオン』に影響を受けた世代が作り手となっている現在、キャラクターたちの愚かさによって不可能性が発現し、その結果としてアンチ・ハッピーエンドとなってしまう物語が「セカイ系」と呼ばれて評価されたりもする時代になったが、『雫』に於いては、主人公＝プレイヤーの努力次第で美少女キャラクターとのハッピーエンドを迎えることが可能だったし、物語世界そのものをハッピーエンドにすることもできる。それがゲームなのだから、と言ってしまえば身も蓋もないのだが、その一方でお目当ての美少女キャラクターとのハッピーエンドを迎えることはできるが、プレイヤーに選ばれなかった残りの美少女キャラクターは不幸な物語に取り残されたままであり、物語世界そのものをハッピーエンドにすることはできないのだが、もしかしたら……と想像力を喚起させる絶妙な匙加減によって、物語内部に於ける全能性への懐疑を両立させていたのだ。

だが、そのバランスの取れた後味の悪さが当時の筆者にはとても新鮮だった。物語内部の全能性に対する懐疑は『オモイデ教』を推薦した永井豪がかつて『デビルマン』の頃に抱えていた問題であったが、少年漫画というメディアはいつしかこの問題を忘れてしまっていたからだ。

ところが——『痕』を経て『To Heart』に辿り着くと、残りの美少女キャラクターの不幸は巧妙に隠蔽され、全体を楽園化する方向へチューニングが行われたことで、物語内部の全能性を肯定する位置に零落してしまっていた。

無力で鬱屈していた長瀬祐介に対し、『To Heart』の藤田浩之は物語内部では無気力な少年として振る舞いつつも、セックスの際には積極的なオヤジに豹変することもできる「やればできる」奴になってしまった。そして、そのような二重人格化による自己肯定を成熟と言い換えることで、物語メディアとしての美少女ゲームの表現は保守反動化し、更にカウンターとしてKeyなどの先鋭的な例外が登場することで、このジャンルは奇妙な振幅を繰り返している。

「探偵小説は純文芸と云われるものよりも、もっと読者の少ない、ほんの一部の同好者の読み物にしか過ぎないものだ。探偵小説はその描くところのものが芸術でもなければ、科学でもない、その混血児のようなものであると同時に、対象とする読者の範囲も、いうがごとく大衆物ではもちろんなく、そうかといって文学青年向きのものでもない」

これは江戸川乱歩が昭和四年に出版したエッセイ集に収録されている「探偵小説は大衆文芸か」の一文であるが、『雫』から『Fate／stay night』『CLANNAD』へ至るノベル系美少女ゲームの八年間もまた、このようなものだったのではないだろうか？

そして、余談ではあるが……探偵小説雑誌からモダニズムの象徴となった昭和初年の『新青年』が目指した立ち位置もまた、幾度も繰り返されたものだ。その末裔は『漫画ブリッコ』であったり、『カラフルピュアガール』であったり、『ファウスト』であったりするのだろうが——そうして、ある種の人間は永遠にモダニズムの幻影を追い続けていくのだろう。

02 To Heart

剝き出しの美少女ゲーム

元長柾木

■制作　Leaf

□脚本　高橋龍也、青紫、葵もりふみ
□原画　水無月徹、ラー・Ｙｏｕ
□発売日　1997.05.23

例えば美少女ゲームに興味を抱きつつもまだ触れたことのないあなたが、そうした趣味に詳しそうな友人に「とりあえず初心者向けのを何本か見繕って」などと頼んだとすると、彼／彼女が薦めてくれるソフトの中に『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』が含まれている確率は高いと思われる。何しろ現在の萌え系美少女ゲームのフォーマットを作った作品だし、二回もテレビアニメ化されているし、既にオタク的基礎教養となっている。だからその友人の選択は決して間違ってはいない。とはいうものの、間違っていないからといって、必ずしも妥当とは限らない。本当のところ、『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』というのは、初心者が手を出すには危険なゲームなのだ。

まあ、あなたが物心ついた頃から角川書店やメディアワークスの商品に日常的に接してきたような人物で、年齢制限その他の理由で「たまたま美少女ゲームに手を出していないだけ」だったなら、大した問題はない。友人に薦められるがままにプレイすればいい。きっと楽しめることだろう。マルチの頭を撫でることに幸福を感じたり、雨の日に見せる委員長の素顔ににやにやしたり、お嬢様の微細な言動の行間を読んで悦に入ったり、あかりに対峙して機能せずブルーになったりすればいい。

問題はあなたが、今までそういう文物に触れる機会がない健全な思春期を送ってきたり、たまたま講談社現代新書のラインナップの中から『動物化するポストモダン』を手に取って興味を持ったりした、「免疫のない人」だった場合だ。そういう人が一番最初に『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』をプレイしてしまったら、「何だこれは、つまらん」と放り出してしまう可能性が結構高い。通常ゲームと聞いて想像するゲーム性などないし、ドラマティックな出来事も起こらないし、かといってポルノグラフィに特化している訳でもない。端的に言って、退屈かも知れない。ひょっとすると、二度とこの手のものに触れないようにしようと決意してしまう可能性すらある。危険とはそのことだ。だからむしろ、友人が一緒に置いて行った別の作品を最初にプレイした方が良かったかも知れない。例えばフォークロアである『Ｋａｎｏｎ』。例えば恋愛ドラマである『君が望む永遠』。例えば少年マンガである『Ｆａｔｅ』。そういった作品は他ジャンルとの近接性を持っているがゆえに、それなりに楽しみながら最後までプレイし通すことができるだろう。それらに較べて、『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』はとても「難易度」の高

いゲームだ。

しかしながら、そうした危険性があることを承知の上で、あえて『To Heart』を入門篇として薦めたい。なぜなら、『To Heart』は「剝き出しの美少女ゲーム」であるからだ。美少女ゲームのエッセンス、そして数多のエンタテインメントの中で美少女ゲームが現代においてクローズアップされる理由が、そこにはある。

それを説明するためには、「美少女ゲーム」という言葉が少々邪魔になる。これは照れ隠しの雅語のようなもので、実際には「エロゲー」という言葉が用いられることが多い（なので、以降これで通す）。もちろんエロティックな要素を持ったゲームであるからそう呼ばれるのだが、この「エロティック」は肉欲的とか扇情的とかだけを意味しているのではない。こんなところでこの名前を持ち出すのも恐縮なのだが、フロイトの言うところのエロスの意味が含まれている。すなわち、生の本能。

もっとも『To Heart』以前のエロゲーは、実はエロスとは遠いところで成り立ってきた。

エロゲーは、その趣向によって「陵辱」「純愛」の二つに大きく分類される。「陵辱」は女性の意思を挫くことを主たる興味としており、これは生の本能とは言いがたい。「純愛」には二つの方向性がある。一つは類型化したキャラクターと微温的な関係を結ぶ類のもの（代表：《きゃんきゃんバニー》シリーズ）で、もう一つはビルドゥングスロマンにポルノグラフィックなシーンを付加したもの（代表：『同級生』）だ。前者はキャラクターをスタティックに捉えている点で、後者は主人公が「成長」することによって過去の自分を抹殺してしまう点で、ともに生とはかけ離れている。つまるところ、「現実の女性」「現実の自分」――そういった「現実世界」を否定（むしろ否認）するところに成り立っていた。そういった意味で、エロゲーはいわば「タナトスゲーム」だった。

これが『To Heart』において、「エロスゲーム」となる。キャラクターの類型化はむしろ進んでいるが、描写が緻密になったこと、そしてクリックがもたらす高度の感情移入によって、彼女たちは我々と同次元にいると認識される存在と化した。彼女たちは、「類型化された存在」としての生を生きている。ただ「男にとって都合の良い女」であることを超えて、人間というものがそもそも類型化された枠組みの中でしか存在し得ないのだという事実を受け止めた上で、溌剌と生きる。

そして主人公はこれといった成長を見せず、明確な理由を持たずに彼女たちと結ばれる。ここには、主人公と彼女たちのある種の共犯関係がある。主人公も彼女たちも、単純に「生きている」だけで、互いに結ばれるための理由を欲してはいない。それでも、とりあえずあると仮定した二人の「結びつき」をよすがとして生きる。そこには死や否認といったネガティブなものはなく、シンプルな生のダイナミズム＝エロスのみがある。

このエロスこそが、美少女ゲームのエッセンスである。世界を否認せず、ただ許容してそれぞれの生を生きる。『To Heart』以降のエロゲータイトルの多くは、「陵辱」ゲームをも含めて、そんな「それぞれの生」を生きるための各論なのだ。

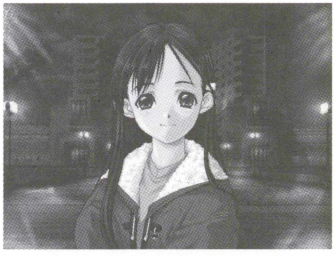
だからこそ、これからエロゲーに触れようとする初心者には、源流にある『To Heart』を薦める。抑圧的な教養主義で言っているのではない。ゲームをプレイするのは苦行ではない。ただ、不慣れなことを行う場合には、ちょっとした予備知識があれば楽に事を運ぶことができるという、それだけのことだ。

まあとりあえず、秋葉原に行って（日本橋でもAmazonでも何でもいいけれど）パッケージを手にするところから始めよう。筆者は、委員長が好きです。

03 WHITE ALBUM

楽園の外にいる「きみ」と出会うために

ササキバラ・ゴウ



■制作　Leaf

□脚本　原田宇陀児
□原画　ら〜・YOU
□発売日　1998.05.01

のっけから話が脱線して申し訳ないが、私には美少女ゲームの指南をしてくれる「先生」が何人かいる。そのうちの一人は、名前をいえば誰でも知っているさる高名な寺の元住職で、すでに跡目を息子に譲ってヒマなせいか、六〇代なのにもかかわらず毎月その手の雑誌をチェックして秋葉原に通い、月に数本は新作の美少女ゲームを買ってきてプレイしているというとんでもないお方だ。若い頃はスカイラインGT-BだかGT-Rだかを乗り回して幾多のガールフレンドを連れ回していたプレイボーイだったようで、今でも見知らぬ若い女性に声をかけてナンパするのが大変うまい、おそるべき現役のジジイである。しかもお好みのゲームは「萌え」系だ。仏の道を極めた先に、ついに「萌え」に出会ってしまったこの高僧を、私は周囲の人たちとは違う意味を込めて「先生」と呼んでいる。

そんな「先生」のお気に入りのうちの一本が、この『WHITE ALBUM』だ。酸いも甘いもかぎ分けて、色恋沙汰の裏も表も知るこのジジイの心を、しっかりととらえてしまうこの『WHITE ALBUM』というゲーム、その中で描かれているテーマは、ずばり「恋愛」である。

ひと言に美少女ゲームとはいっても、内容は作品によって千差万別だ。女性キャラクターと関係が深まっていくプロセスをゲーム化するのが基本だとはいえ、必ずしも「恋愛」をストレートに描くとは限らない。むしろ「恋愛」などという、人間の欲情と自尊心と打算がからまり合いながら、ぶつかり合ったり傷つけ合ったりするドラマをマジで正面から描こうとしたら、現実の生々しい問題が山のようにつきまとってしまい、すっきりと楽しい物語にはならない。だから、多くの美少女ゲームは一見「恋愛ゲーム」のように見えながら、実はそのうわずみだけをすくい取って、不純物のない一〇〇%の快楽を表現しようとし、下層のドロドロには目を向けない。たとえ目を向けても、それは快楽を強化するための薬味か香料として、せいぜいセンチメンタルに、情緒的

に、プレイヤーに都合よく味付けしてみせる程度なのが普通だ。

そもそも一般的にゲームというのは、プレイヤーに「一〇〇％の攻略」の欲求を誘うものらしい。完全にクリアしないと、未達成感が残るのだ。美少女ゲームの場合だと、女性キャラクターとの関係を深めたり、「ぼく」が彼女をすっかりわかってあげたりすることをモチベーションにして進行するから、彼女との関係に齟齬や距離感が残ったりすると「一〇〇％」の気分になれず、ゲームの快楽が損なわれた気持ちになることが多いようだ。彼女を、プレイヤーの都合よくすっかり手に入れ切ることができないと、「楽園」は完成しないのだ。しかし、ひとたびそれが完成すれば、そこは彼女と一〇〇％の関係に浸りきることができるパラダイスである。そんなピュアな関係性が実現するパラダイスは、まだ自他の区別のつかない幼子と母の関係でもない限り、現実にはありえない。

そんな男の子の望む楽園を、学園ラブコメという形式の中で作り上げた記念碑的作品が、九七年のＬｅａｆの『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』だ。そしてその翌年、第二の楽園の出現を心待ちにしていたファンに向けて同社が放ったのが、この『ＷＨＩＴＥ　ＡＬＢＵＭ』である。

ところが先に述べたように、このゲームのテーマは、なんとずばりの「恋愛」であり、それを正面から描こうとしていた。決して「一〇〇％」を手に入れることができないドラマが、そこには展開されていたのだ。

このゲームの初期設定では、主人公であるプレイヤーにはつきあっている彼女がいる。だから、もしプレイヤーが別の女性との関係に深入りしていったら、それは彼女を裏切ることになる。そしてゲームシナリオは、そのような人間関係の深みにはまっていかざるをえないようなドラマへと、プレイヤーを自然にいざなっていくのだ。どう選択しても誰かを傷つけずにはいられない状況が進行する中でプレイヤーは、あくまで「ぼく」に対して誠実であろうとし続けるキャラクターたちに向き合いながら、誰に対してどう行動するのかを決心しなければならない。精一杯の誠実さや、その場しのぎの嘘や、恋愛という場で思い至る自らの思慮のなさや、先回りの自己卑下などさまざまな情念が入り混じる中、決して「一〇〇％ピュア」にはなれない純愛物語が進行していく。

発売当時これがどのように受け入れられたのか私は知らないが、前号『美少女ゲームの臨界点』に収録されていた共同討議で更科修一郎氏が指摘していた『ＷＨＩＴＥ　ＡＬＢＵＭ』批判現象とは、おそらくそういうことを背景にしているのだろう。

本作は、「恋愛ゲーム」というものを字義どおりに真面目にやっているのだ。そのあたりまえのことが、実は本作の最大の特長だ。

もちろん『ＷＨＩＴＥ　ＡＬＢＵＭ』も、恋愛の快楽を商品性としている美少女ゲームである以上、ある種の「楽園」が提供されていることに変わりはない。しかしその「楽園」は、軋轢もあれば痛みもある「一〇〇％未満」の楽園だ。そこに描かれているキャラクターたちは、決して完全にはたどりつくことのできない他者として出現し、そこには何％かの断絶感が残る。しかしだからこそ、それは独我論的に閉じた内側での「きみとぼく」ではなく、外のどこかにいる誰かとして、向き合うべき手応えを感じさせてくれるのだ。

そんなわけで本作は、恋愛経験が少ないティーンエイジャーや、ゲームの中に甘い人間関係のパラダイスを求めている者には、かなりキツイ内容である。一方で、恋愛で生きるだの死ぬだのと痛い思いをしてきた者や、かつて七〇年代後半から八〇年代前半にかけての黄金期の少女まんがを読んでいたようなオヤジ世代にとっては、かなり馴染みやすい内容の作品でもある。

これから美少女ゲームをやってみようと思っているオヤジ世代には、入口としてお勧めできる一本だ。

04 ONE ～輝く季節へ～

永遠の世界に旅立つ、誰でもない僕ら

佐藤心

■制作　Tactics

□脚本　麻枝准、久弥直樹
□原画　樋上いたる
□発売日　1998.05.29

一九九八年に発表された『ＯＮＥ～輝く季節へ～』は、本作発表後にＫｅｙブランドを立ち上げることになるスタッフたちがＴａｃｔｉｃｓ所属時代に企画、制作した二作目の美少女ゲームである。本作のルーツは、前年に発表された『Ｔｏ Ｈｅａｒｔ』にある。十二月から三月までの四ヶ月間を六人のヒロイン（長森瑞佳、七瀬留美、里村茜、上月澪、川名みさき、椎名繭）とともに過ごし、恋愛関係をはぐくむ、学園を舞台とする恋愛ゲーム。こうした表向きの構えは、ゲームプレイを目めくりカレンダーをめくるように進める日付形式の採用から、「ありふれた日常を大切なものとして描く」というコンセプトまで含めて、『Ｔｏ Ｈｅａｒｔ』にそっくりである。異なるのは主人公の折原浩平が妙にテンションの高い面白キャラであること、それによって日常生活がどんどん漫才化していくこと、そして「幼なじみ」「転校生」などの属性にくわえて、「語尾に《だよ・もん》をつけるのが口癖」「ワッフルが大好物である」「心身的障害を抱えている」といった、書いているだけで脳内麻薬が出てきそうなくらい思いきったヒロイン造形（萌え要素の新機軸！）がなされていることだ。たしかにそのいずれの要素も、後の美少女ゲームに多大なる影響を及ぼしてはいる。だが、より厳格な視点に立つ本稿の立場からすると、それだけではやはり『Ｔｏ Ｈｅａｒｔ』の形式性、コンセプトから脱しているとは言いがたい。プレイヤーはおそらく、本作のキャラクターたちに比類なき存在感をおぼえることだろう。キャラクターを生き生きと描きだすシナリオライターの筆力に、羨望の思いすら抱くかもしれない。しかし誤解をおそれずにいえば、実際のところ、本作のこうした特徴はある程度真似をしやすかったのである。ポスト『ＯＮＥ』、あるいはポストＫｅｙ的なポジションに位置づけられるべきゲームたちは、キャラクターのかけあい漫才をたとえどれほど愉快に描けたとしても、多くの場合「何か」を決定的に欠いていたのである。

その「何か」を表現するにあたり、本作が導入しているのが「永遠の世界」という独特のアイデアだ。「永遠の世界」とはいかなる世界なのか。テクニカルな面から指摘すると、この世界は、視点キャラクターが就寝から起床するまでのあいだに挿入される、「夢」に酷似したものとして描かれている。「向かえる場所もなく、訪れる時間もない」「もうひとつの世界」、その世界へと「いつしかぼくは旅だっていた」と語られるモノローグは、さしあたり視点キャラクターのものである。「永遠の世界」にいる謎めいた少女の存在を含め、プレイヤーはそれらが何を意味しているのか皆目見当がつかない。

そこで語られているモノローグにようやく意味が宿るのは、シナリオも終盤にさしかかった頃のことだ。回想シーンは、視点キャラクター＝折原浩平の過去、すなわち幼少期に失った母親の記憶と、死別した妹の存在をプレイヤーに伝える。そして「永遠の世界」が、浩平の心の傷を癒すべく、幼い頃の瑞佳と交わした口約束が成就することで生まれようとしていることを。どこに存在するとも知れないもうひとつの世界。右で述べた謎めいた少女とは、この幼い頃の瑞佳の幻にほかならない。いずれにせよエンディング直前、幼少期の口約束は、それまでプレイヤーが「ありふれた日常」で関係してきたキャラクターたちが浩平の存在を次々と忘却するなか、浩平（とプレイヤー）を「永遠の世界」へと連れ去ってしまうのだ。

プレイヤーを茫然とさせずにはおかない本作の急展開は、一般的には、ゲームプレイの前半（共通ルート）をキャラクターとの愉快で楽しいコミュニケーションで満たし、後半（個別ヒロインルート）に入っては一転、予想だにしなかった悲劇を浮かび上がらせるというドラマの転調として理解されている。むろん、その理解は間違いではない。こうした悲劇は、浩平が、一年後、元の日常世界に舞い戻ってくることで解消される。それが本作のハッピーエンドだ。不条理な別れはヒロインとの「絆」をよりいっそう輝かしいものに思わせるに違いない。したがってそこでのメッセージは明らかである。「永遠の世界」と日常世界＝「現実の世界」との対立を乗り越え、瑞佳の幻に象徴される空想的な対幻想に閉じこもる「絆」ではなく、ゲームプレイを通じて築き上げたヒロインとの関係、およびそこから広がりうる共同性と結びついた「絆」をこそ選びとるべきだ。後者の優位をたしかな実感をもって認めるとき、浩平の心の傷は癒されているに違いない。

しかし本当にそうだろうか？　本作をプレイした多くのプレイヤーにとって、おそらく本当に衝撃的だったのは、唐突に「永遠の世界」へと連れ去られてしまう、強引なバッドエンドであったはずだ。予期せぬ別れ、しかる後に運命の再会。こうした凡庸なモチーフが生々しくも機能した理由は、バッドエンドで「絆」を失い、「永遠の世界」に旅立ったプレイヤーに、「永遠の世界」にいる視点キャラクター（＝ぼく）が実は自分自身にほかならないと強く思わせたところにある。少なくともそう錯覚させられた瞬間、プレイヤーは「永遠の世界」に旅立つ折原浩平の空想に閉じこめられてしまう。したがってそれ以降のゲームプレイは、もはや、現実の追想＝リプレイを通じて「永遠の世界」から脱しようとする足掻きにも等しい。

とはいえプレイヤーというメタレベルを組み入れた物語構成は、本作ではまだ洗練されつくしたとはいえず、その意味では奇跡的な産物にも思える。未完成な部分を思弁で埋め合わせ、たとえば次のようなことを妄想できるのもそのせいだ。

《本作のエピローグは独特である。なぜなら、浩平ではなくヒロインが視点キャラクターとして登場し、再会する恋人を出迎えるからだ。そしてこの構成は、前述したメッセージすなわち「現実の世界」とそこでの「絆」の優位性を霧消してしまう。というのも、そこでヒロインが迎える「恋人」はたしかに折原浩平かもしれないが、プレイヤー自身であるとは限らないからだ。現実的にみれば、プレイヤーは複数いる。「永遠の世界」に消えた彼らのうちの一人が、いま「私」がヒロインの視点で迎えている「恋人」かもしれない。彼は「私」ではないかもしれない。折原浩平でない「私」はいったい誰と何を回復したのだろう。たぶん「私」は本作において折原浩平であり、折原浩平でなく、エピローグではヒロインであり、佐藤心でさえなかったのだ。プレイヤーとは、こうした匿名的な存在にほかならない。二〇〇二年に『Ever17』が「ブリックヴィンケル」と名づけるまで、「私」は亡霊のように彷徨うしかない存在だったことだろう。》

05 Kanon

Kanon脳

夜ノ杜零司

■制作　Key

□脚本　久弥直樹、麻枝准
□原画　樋上いたる
□発売日　1999.06.04

本作『Ｋａｎｏｎ』は、美少女ゲームのエポックメイキング的作品である『ＯＮＥ』および『ＡＩＲ』の中継ぎ作品である。作品自体のクオリティは、世に数多存在するノベル系美少女ゲームの中でも間違いなくトップクラスに位置しているが、残念なことに本作には、『ＯＮＥ』および『ＡＩＲ』ほどの革新性がない。あくまで『Ｋａｎｏｎ』は、「感動して大量の涙を流すことのできる純愛系美少女ゲームの良作」に過ぎず、『ＯＮＥ』『ＡＩＲ』のごときパラダイムシフト的革命的傑作ではない。確かに『Ｋａｎｏｎ』は前作『ＯＮＥ』よりも多くの点で進歩しているが、それはあくまで「量」あるいは「技術」の進歩であり、「質」もしくは「パラダイム」の変化ではない。いくらプレイヤーが号泣しようとも、その感動の構造は前作『ＯＮＥ』とほとんど同じだ。『ＯＮＥ』によって発見された物語構造を、制作者が自覚的に再利用して作り出したのが本作『Ｋａｎｏｎ』なのだ。一度成功した手法が二度目にも上手に成功するのはごくごく当たり前のことである。

が、「『Ｋａｎｏｎ』は『ＯＮＥ』の焼き直し作品である」という事実と、「私が本作を好きか嫌いか」は別問題である。私は『Ｋａｎｏｎ』が決して嫌いではない。どちらかといえば好きと言える。本当のところ、『ＯＮＥ』よりも『ＡＩＲ』よりも『ＣＬＡＮＮＡＤ』よりも大好きと言える。つまり私は『Ｋａｎｏｎ』を心底愛していると言える。本作をプレイして泣いた回数は『ＯＮＥ』プレイによる号泣回数のおよそ五倍である。「奇跡」によってハッピーエンドが引き起こされるたび、私はボロボロと涙をこぼした。数十回の繰り返しプレイによってほぼ丸暗記してしまった物語で、こうも易々と涙を流してカタルシスに浸ることができるだなんて、まるで私はパブロフの犬のようだねと我ながら思った。ゲーム前半では「鯛焼きを万引きする少女」や「もうすぐ病気で死ぬ少女」との楽しく愉快な日常生活にニコニコと微笑み、ゲーム後半では彼女たちとのあまりにやるせない別離にオロオロと泣き濡れる私の脳は、条件付けによって涎を垂らすよう躾けられた犬と何ら変わるところがなかった。

「そうだ犬だ。俺は犬ころだ。動物だ」と、私は泣きながら考えた。い

つも泣くたび、頭の隅で自分の動物性について考えていた。先日、現実で一年ほど交際を続けていた彼女と別れたときも考えていた。

彼女と私は、とあるイベントで知り合った。そのイベントで、彼女は奇抜な衣服を着ていた。よく似合っていたので私は彼女に声をかけた。そのころの私は「脱アキバ系ファッション」を心がけていたし、『モテる技術』という本も毎晩寝る前に熟読していたので、彼女は面白いほどコロリと私になびいてくれた。私もどんどん彼女に惹かれていった。街でデートをするたびに、都会の様々な遊戯施設に連れてゆくたびに、たわむれに東京タワーなどへ連れだって昇るたびに、彼女は「こういうところに来るの初めてだよっ」という白痴キャラ的なセリフを口にした。「友達いないから、あぁいうイベントならきっと誰かと仲良くなれると思ったんだよっ」と言った。「中野ブロードウェイで見つけたリリアン女学院の制服をお年玉で買ったんだよっ」と言った。そして東京タワーの土産物売り場でどのキーホルダーを購入するか一時間ほども悩み続けていた彼女の横顔に、その可愛らしくて脳が足りない振る舞いに、私は強烈な萌えを感じた。そして東京タワー展望台で、無数の車のテールランプが行き交う眼下の都会の喧噪の真ん中の世界の中心で、私たちは小鳥がついばむようなキスをした。ついにここに来て恋愛の蜜月は最高潮に盛り上がり、我々の恋愛ゲージはボルテージをヒートさせ、破裂しそうないとおしさが若いふたりを肉体的にも堅く結びつけたものであった。だが……ホテルで私は彼女の右腕に走る数多の傷跡を目撃した。なんとそれはリストカット痕であった。これが伏線となって、後半の悲劇に繋がっていくのである。親しくなればなるほど、距離が縮まれば縮まるほど不安定になっていく彼女の精神——そして露わになる彼女の過去、「暴力父」「病気母」「イジメ」「トラウマ」「拒食症」「狂言自殺癖」エトセトラエトセトラ——「あぁこれはいかん」と思った私は彼女を救うためにいろいろ頑張った。しかし温泉に連れて行っても、新宿で営業してる催眠術師の所に連れて行っても、白金高輪にあるアイソレーションタンクに一緒に入っても、同棲して毎晩一緒にジョギングしても、彼女の不安は増大するばかりであり、とうとう私の精神にも異常が見られるようになり、いつしか我々は毎日朝まで生口論するようになり、ケンカばかりするようになり、家具が破損するようになり、耐えられなくなった私は、昨夜ついに別れ話を切り出した。

「……別れよう」すると彼女は泣いた。幼稚園児のように泣きじゃくった。この世の悲しみすべてを体現しているかのようなその泣き顔を見ているうちに、いつしか私も泣いていた。そして私は泣きながら考えた。

「この感情を僕は知ってる。この話を僕は知ってる。そうだ、この女は実は狐だったんだ！　狐は山に帰らなければいけないんだ！」と考えた。しかしそれにしても、リアル別れ話の真っ最中に美少女ゲームを回想する私の脳は、なにがどうなっているのか。現実がゲームに近づいているのか。あるいは『Ｋａｎｏｎ』の物語は、この世の象徴的写像だったのか。いいや、ただ単に私が犬畜生なだけなのか。真琴（まこと）は山から帰ってきたが、いつか彼女は私の元に帰ってくるのだろうか？　これらの疑問に答えを出すにはもはや紙面が足りない。ともかくだ。私は混乱している。いま私が言いたいのは以下のことだけである。「私は『Ｋａｎｏｎ』というゲームが大好きである」「『Ｋａｎｏｎ』をプレイすれば号泣することができる」「その号泣は現実恋愛における悲劇的陶酔に極めて近似している」「だからみんなも『Ｋａｎｏｎ』をやってボロボロ泣こう！」「そして考えよう。この物語に感動して泣く自分という存在について今一度じっくり考えてみよう！」　私が言いたいのはこれだけである。■

06 とらいあんぐるハート2 ～さざなみ女子寮～

幸せの所在（ありか）

佐藤心

■制作　ivory

□シナリオ　都築真紀
□キャラクターデザイン　都築真紀
□発売日　1999.07.30

《奉仕はされるものではなく、自分がするものだ》という謎の直観がびりびりびりぃっと脳髄を貫きわたったとき、僕はさざなみ女子寮にいた。そこで管理人の仕事をしていた。偶然を装って女風呂をのぞいたり、着替えにはちあわせたりするのとは程遠く、仕事の内容はいたってシンプルなものだった。料理、お使い、家事一般。それらはメイドという、空想世界に棲む幻獣がそなえるべき属性に似ている。あるいは「お母さん」という、近代的表象のそなえるべき属性にも。世にはびこる「ご奉仕」という概念が、堕落しきったメイドもどきをコピーしてコピーしてコピーしていた二〇世紀末。未曾有の大不況に沈む日本の片隅で、僕は『とらいあんぐるハート2』という楽園に頭のてっぺんまで浸かっていた。完全に水没していた。それがいつまでも続くと思っていた。むろん続くわけがなかった。いい加減諦める時期に来ていた。僕はそのことをすでに知っていた。だから今ここにレビュアーとしている。それでは、僕の仕事を開始しよう。

一九九九年に発売された本作は、『とらいあんぐるハート』シリーズの第二作に相当する、表面的にはごくありふれた美少女ゲームだ。先回りして説明しておくと、『とらいあんぐるハート』シリーズの最大の特徴は、たとえば『To Heart』（に限らず、それまでの「純愛」系恋愛ゲーム）が端的に示すように、先送りされ続ける運命にあった「告白」と、それによる恋愛の成就（エンディング）をヒロインルートの中途に設定したところにある。したがって『とらハ』は、ある意味で二度終わる。そういうゲームプレイの構成になっている。一度目の終わりと二度目の終わりのあいだにおそろしく濃密なコミュニケーションが挟まり、そこから無限の快楽が生じる『とらハ』の特徴は、実に単純なアイデアによって支えられているわけだ。

そしてこうしたコミュニケーション空間で乱舞するのが、ヴァリエーション豊かな萌え要素をそなえたキャラクターたちである。しかし見方によってはその豊富さは、きわめて節操がない。ある友人は本作を『To Heart』のパロディみたいだ」と指摘してプレイを中断したくらいだが、彼の指摘は実に的を射ている。猫又たちがぼんやりと暮らし、ヒロインが「天使病」（正確には変異性遺伝子障害という難病）に苦しむ本作の歪（いびつ）さは、『To Heart』それ自体よりも『To Heart』のパロディ（＝二次創作）にこそ似ているからだ。

『To Heart』に登場するキャラクターたちは、黒魔術師（芹香（せりか））、超能力者（琴音（ことね））、アンドロイド（マルチ）といった荒唐無稽な属性をそなえつつも、実際にはわれわれの信じられる荒唐無稽さ、リアリズム

の範疇にぎりぎりおさまっている。芹香の魔法はポルターガイスト現象かもしれないし、ちょっとした超能力ならテレビで見ることもできそうだ。ごく近未来の家電として描かれるアンドロイドは、いかにも日常的なアイテムに回収されている。『To Heart』はあくまで、「ここは現実の延長です」という世界観を崩さないのだ。

しかし『To Heart』の二次創作は、こうしたリアリズムの枷を取り払ったり、最初からなかったものとして読み換えることを主眼としている。その意味で『To Heart』は、『同級生』以来のいわゆる王道学園ギャルゲーではない。『To Heart』の想像力はむしろ、奇怪なサイコアクションを描いた『雫』、異星人の末裔が「鬼」として暴れまわる『痕』という、先行するLeaf＝高橋龍也作品のそれをきれいに継いでいる。二次創作はこうした想像力を捉えたうえで、「現実の延長」をわれわれの実感よりも拡大してみせたのである。そこでは箒にまたがる芹香が空を飛び、琴音は他者の心を読み取って懊悩するだろう。二次創作が切り拓いた非リアリズムの地平、『雫』『痕』と『To Heart』のあいだに線引きのない領域から『とらいあんぐるハート2』は誕生したのだ。

荒唐無稽なキャラクターたちが次々と登場し、主人公と交流を深め、みんなで仲良しになっていくこと。そしてこうしたコミュニケーション空間に、やがて奇妙な共同性が浮上しはじめること。われわれはそこに『とらいあんぐるハート2』の主題的な特徴を、すなわち「恋愛」＝対幻想の構築が、血縁によらない「家族」＝共同幻想の再構築をもたらすというテーマを見いだすことができる。共同幻想の再構築というテーマは、本作や『Kanon』において浮上し、ややくだって『家族計画』や『CLANNAD』へと引き継がれていくが、その意味するところ（＝偽りの「父」の回復）はここでは問わずにおこう。少なくとも共同性とのかかわりで、本作の面白さは別のところにある。

そもそも僕が女子寮の管理人をやることになったのは、本来の管理人である叔母さんが、中国へ旅行に行くので、彼女の代わりを頼まれたからだ。女子寮の管理人。それは女の子だらけの空間に男が一人でいることを意味する。女子高に男性教師が一人だけ赴任するようなものだ、当然賛否両論が生じる。寮にいた五人の女の子のうち、二人は寛容派、一人は模様眺め、一人は生真面目さゆえに不信感を隠さず、最後の一人は強硬な反対派だった。露骨なレジスタンスをくぐりぬけ、最初に僕がやらなければならなかった仕事は彼女たちの信頼を獲得することだった。その信頼の証が、管理人が預かるべき部屋のマスターキーである。全員分の鍵を集めたとき、はじめて管理人として認められる。そのような手続きを経なければ、ゲーム本編はスタートしない。しかし裏返していえば、僕はこの手続きを経ることで、さざなみ寮という場所に自分のポジションを得ることができたのだ。ひとの優しさと触れあい、包まれることの幸せ。それらが日々の仕事と甘く棲み合う空間に、自分の身と心を沈めるようにして。

しかし興味深いことに、本作に続く、シリーズの完結篇（といっても、世界観を同じくするだけで物語的繋がりはない）『とらいあんぐるハート3』のあるシナリオでは、この共同幻想的な楽園からの逃走、そして主人公の「老い」が描かれている。擬似家族における偽りの「父」であることを放棄し、主人公は若くして、余生を生きるにも等しい最後を迎えるのだ。このエンディングは彼の遠からぬ死を暗示するばかりでなく、楽園に埋没していた僕にいわく言いがたいイメージを植えつけた。《お前はこのようにして死んでいくのだ、消えていくのだ、それが幸せなのだ、ここにとどまっている限り――》。

僕はそのことを知っていた。知っていて、また逃げたのだ。僕は卑怯者だ。「さよなら。ありがとう。大好きだった人達」。僕は君たちと別れたことで、幸せを永遠に失ったと思っている。

07 AIR

青の時代の終焉、少女に仮託した者の崩壊。

更科修一郎

この物語は奇妙な物語である——何故なら、ハッピーエンドの順番が入れ替わっているからだ。

まず、「DREAM」編に於いては美少女ゲームの文脈に沿った予定調和的ハッピーエンドを先に提示しているのだが、続く「SUMMER」編で遠い昔の惨劇——我々に連なる負の歴史を提示し、「AIR」編では再度、「DREAM」編冒頭の時間軸に戻り、美少女ゲームの文脈から乖離しかねない綱渡りの中で、全体性や超越性を巡る矛盾、不安定さを追求していく。

具体的には——我々が背負っている歴史の罪と対峙し、克服することできるのか？　我々が「見なかったふり」をして、踏みつけてきた者たちを踏みつけずに済む方法はないものか？　それでも、我々「男の子」は主体を確立することができるのか——という問いかけが具体的なメッセージではなく、物語に内在するキャラクターたちの運命によって繰り返し行われる。

その運命に対し、プレイヤーである我々はほとんど介入することができない。プレイヤーの代行者である国崎往人が行使できるのは、連なる歴史を具象した法術であるが、その力にしても観鈴＝物語を延命させる機能しかない。しかも、延命することで呪いは更に強くなり、代償として往人はもの言わぬカラスに変えられ、最後は物語の舞台からも退場してしまう。

男の子は主体を確立するどころか、徹底的に主体を剥奪されていく。それは我々が背負っている歴史の罪を少女に背負わせて、罪の円環から解き放たれた者の代償であり、崩壊していく少女の悲劇をハッピーエンドであるかのように強弁しなければならないこの物語は、本質的に哀しい物語である。

だから——身も蓋もないことを言ってしまえば、ハッピーエンドだけが欲しいのなら、美凪や佳乃との結末に満足し、それ以上、物語を進めなければ良いのだ。不用意に観鈴を救おうとするから悲劇に巻き込まれるのだ。

『AIR』という作品はポルノ描写の介在する美少女ゲームであるが、ハッピーエンドで満たされた「楽園」に踏みとどまることは許さない——という厳しいルールで物語を律している。そのため、大半のセックスは生殖のために行われる行為に過ぎず、歴史の罪を忘却しないために繋いでいく行為にしかならない。作者である麻枝准はこのような物語構造を「ぎりぎりのバトンパスで繋いでいく」と語っていたが、最終ランナーとしてバトンを渡された観鈴は幸福だったのかどうか、判然としない。

最後の最後まで不安に包まれたまま終わる居心地の悪い物語は——

■制作　Key

□シナリオ　麻枝准、イシカワタカシ
□原画　樋上いたる
□発売日　2000.09.08

男の子が少女に歴史を仮託することの限界を表し、観鈴という少女を物語の犠牲にすることでしか歴史を語ることができない「僕たちの種族」の問題だった。

そう——あらかじめフェミニズムによって去勢され「零落したマッチョイズム」を抱え込んだ男の子にとってのポルノメディアである美少女ゲームは、他のオタク向けメディアと比べても、登場する美少女キャラクターに男の子の業を受け容れる「母」としての役割を強いる傾向があった。その欲望こそが、少女幻想と胎内回帰願望の混交した奇妙な「楽園」を作り上げていくのだが、そのような男の子の少女幻想が追い求めていた純粋なる超越性への希求に懐疑的でありつつもひたむきであった麻枝准は、そのようなイメージの源流を辿っていくうちにトランスミュージックと出会い、そこから導き出された幻視を物語に焼き付けようとしていた。

それは、特権的なプレイヤーが存在するコンピュータゲームにあって、その特権性を剥奪するモチーフを持ちこもうとする試みであり、かつて——『雫』で模索されていた、物語内部の全能性に対する懐疑を突き詰めた結果でもあった。そして、そのイメージがSF・幻想小説家としてのキャリアを持つ涼元悠一によって体系化された結果、『AIR』という物語は、中南米の幻想小説——ガルシア・マルケスや、三島由起夫の『豊饒の海』が目指した領域に踏み込んでいく。

『豊饒の海』の結末は、転生による再会という幻想を失い、全ての歴史が無に還る瞬間だった。『AIR』の結末もまた、「男の子」の歴史を受け容れる「母」であることを強いられた少女の崩壊により、全ての歴史が無に還る瞬間にかいま見た幻視だった。

少女幻想の限界を指摘することは、男の子である我々が積み上げてきた虚構——歴史の終わりだった。だから、この結末に大半のユーザーは「見なかったふり」をするしかなかった。

『AIR』発売当時、ビジュアルアーツ・馬場社長は筆者に「現代のクトゥルフ神話として、シェアードワールドとして売り出したい」と言っていた。これは、前作の『Kanon』がツールとしての物語としても成功したことを踏まえての発言であったが、歴史の終わりを描いてしまったが故に——残念ながら『AIR』は成功することができなかった。

成功していれば、美少女ゲームという枠組みを超えて、大きな変化が訪れていたかも知れないが、「男の子」たちが歴史の終わりを真摯に受け止め、虚構に依存しない主体を確立するには、積み上げてきた虚構と同じくらいの長い年月をもって相対化していくしかないのかも知れない。その途方もなさに行き詰まってしまったがために、おそらく——『豊饒の海』に辿り着いた三島は自決せざるを得なかったのだが、麻枝・涼元は今も書き続けている。

それは美少女ゲームという物語メディアが極めてサブカルチャー的な消費物である限り、文学とは似て非なるものである限り、何度でも繰り返し歴史の終わりを書いていかなければならないという覚悟であり、たとえ同工異曲と言われようが、今はその可能性に賭けるしかないのだ——『AIR』から数年を経て発表された『CLANNAD』は、そうした認識の下で、歴史の終わりを提示する物語とツールとしての物語を両立させようという苦心の跡が窺える作品であった。

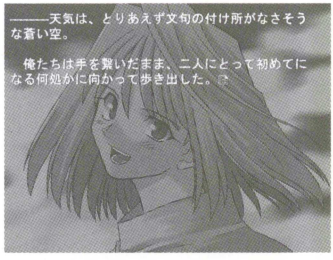
遅ればせながら、このたび『AIR』がアニメ化されることとなった。美少女ゲームというものは、限られた世代にのみ支持されたメディアである。具体的に言えば、七〇年代中盤から八〇年代初頭に生まれた者たちだけが熱烈に支持し、それ以外の世代には存在すら認知されていないのだ。

今回のアニメ化によって『AIR』の問題意識が、新たに多くの世代で共有されることを期待したい——。

08 月姫

ふたつの血＝人格、解離した美少女ゲーム

佐藤心



■制作　TYPE-MOON

□シナリオ　奈須きのこ
□原画　武内崇
□発売日　2000.12.―

二〇〇〇年冬のコミックマーケット59で発表された『月姫』は、美少女ゲーム史的観点から見た場合、大きく三つの点で重要な作品である。

ひとつめは、『月姫』が、コミックマーケットという二次創作市場を背景に生みだされたオリジナル作品であり、そのような同人ゲームがかつてない商業的成功をもたらしたという現象的な側面として。ふたつめは、「萌え」と「泣き」を駆動する恋愛ゲームがメインストリームをかたちづくっていた時期に、膨大な設定を背後に抱えた「伝奇」的要素を導入しつつ、『痕』の再来とも騒がれたようなエンターテインメント性を復古させたことにおいて。みっつめは、血と暴力に彩られた伝奇的ストーリーを展開しているにもかかわらず、Ｌｅａｆ、Ｋｅｙに代表される恋愛ゲームの流れを形式的に継いでいる特異なポジショニングにおいて。以下、それぞれの特徴について解説していこう。

第一の特徴を支えたのは、コミケ＝二次創作市場、秋葉原、インターネットが織りなす巨大なマーケットの存在だ。『雫』以降のＬｅａｆが二次創作ファンダムと手を携えつつヒットメーカーへと駆け上ったという前例もあり、一九九六年以降、つまり美少女ゲーム運動以降の作品受容を語るうえでこうしたマーケットを無視することはできないが、『月姫』の登場ほどそのことを端的に示す事例はない。コミケの理念が市場の論理に組み敷かれ、とらのあなが企業規模を拡大し、秋葉原中央通沿いが美少女のイコンに埋め尽くされていくなか、オタクたちが掲示板で萌えトークを繰りひろげたり、チャットで仲間を作ったりする延長線上で『月姫』は消費された。『月姫』ばかりではない、オタクの支持を受けた美少女ゲームのほとんどすべてはそうやって消費された側面を持つ、と言うべきなのかもしれない。こうした同人マーケットのポテンシャルは二〇〇〇年以降も存在感を高めており、『東方紅魔郷』『ひぐらしのなく頃に』といった同人ゲームのヒット作品を次々と生みだしている。その一方で「ファンダムの支援→メジャー化」のプロセスが『月姫』以降完全についえている事実は、美少女ゲーム（ならびにオタク文化の）消費形態が変わったことを物語っていて興味深い。

第二の特徴は、「萌え」と「泣き」の組み合わせに代わって浮上して

きた「萌え」と「エロ」の融合したタイプの作品とともに、現在の美少女ゲームにおけるメインストリームをかたちづくっている。ふたつの流れは、表面的にはまったく異なった想像力により生みだされたゲームだが、Ｌｅａｆ、Ｋｅｙが恋愛、言い換えるならば対幻想を極限まで純化することで行き着いた果て――たとえば『ＡＩＲ』では、「対」になろうとすると死んでしまうヒロイン、観鈴を登場させ、しかも肝腎のプレイヤー＝視点キャラクターは「対」の主体からは退けられてしまう――そのような極北からの反動という意味で、両者は驚くほどよく似ている。「萌え」と「エロ」が融合するタイプのゲームはポルノメディアとしての美少女ゲームという原点に回帰しているのであり、ＴＹＰＥ－ＭＯＯＮ自身、そしてニトロプラスなどのメーカーは伝奇、ＳＦといった先行する物語ジャンルの資産を積極的に導入しつつ、エンターテインメントの正統を美少女ゲームにおいて打ちたてようとしているわけだ。「死の線」が視える魔眼の持ち主・遠野志貴を主人公に、「真祖」と呼ばれる吸血鬼アルクェイドを正ヒロインに配して描く伝奇アクション。このパラダイムシフトが当時のユーザーにとって衝撃的だったことはいうまでもない。商業作品と較べてグラフィックも粗く、背景も写真を加工したものだが、素材のクオリティが物語のそれと必ずしも直結しないことを『月姫』は教えてくれる。

そして第三の特徴は、いささかわかりにくいかもしれないが、おそらく『月姫』という作品においてもっとも本質的なものである。一方で血と暴力に彩られた伝奇的ストーリーを展開しつつも、他方でＬｅａｆ、Ｋｅｙのような恋愛ゲームを形式的に継承しているということ。こうした特徴は、『月姫』に登場する五人のヒロインに対応した分岐をたどり、読み進めるラブストーリーの内容のみならず、物語を支えているシステムにはっきりとあらわれている。

それが日付形式である。簡単に説明すると、日付形式とは、視点キャラクターの行動を、あたかも日めくりカレンダーをめくるようにして一日、また一日と丹念に描写していくシステムのことだ。制作者がフラグ管理を簡便に行うための手段として用いられたようにもみえるが、『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』が確立したこの形式は、以降の美少女ゲームを物語ではなくエピソード中心の、キャラクターとのコミュニケーションないしかけあい漫才を楽しむメディアへと変化させていった。『月姫』が、たとえば物語そのものを描こうとする『鬼哭街』などのニトロプラス作品とは異なる立ち位置にある理由も、この日付形式を採用している点にある。ゲーム内の一日を各章題にあて、エンディングに至るまでに厚いコミュニケーションの層を抱える『月姫』の特異なポジションとは、Ｌｅａｆ、Ｋｅｙの潮流と、伝奇／ＳＦ的な物語路線の結節点にほかならない。

したがってこうした独特の立ち位置は、主人公である遠野志貴の設定にも決定的な影響を及ぼしている。表面的には温厚で人当たりの良い遠野志貴だが、彼は、ある物語上の事情から「反転衝動」と呼ばれる暴力衝動に悩まされる。というのも志貴は七夜という家に生まれ、幼い頃に遠野家に引き取られた養子であり、「反転衝動」とはこの七夜の血が騒ぎ、引き起こされたものだからだ。「反転衝動」がほとんど無意識的に噴出したとき、偶然出会ったアルクェイドを殺害して「奴隷にする」（『波状言論』における東浩紀の指摘）というきわめて暴力的な描写を支えるのも、遠野志貴と七夜志貴、かりそめの血＝家と本来的な血＝家の区分にしくまれた、独特の多重人格的設定である。そこではナイーブで弱い遠野（美少女ゲーム的主体）とマッチョで強い七夜（伝奇的主体）が巧みに共存している。つまり志貴の身体のなかでこそ、美少女ゲームのふたつの流れがあたかも血流のように交差して、だが決して混ざり合うことなく、『月姫』という作品を形成しているというべきなのだ。

09 君が望む永遠

恋は自分で解決、しましょうね？

佐藤心

■制作　âge

□シナリオ　マロ☆ガッツ、
反重力生命マー、鬼畜人タムー
□キャラクターデザイン
バカ王子ペルシャ
□発売日　2001.08.03

だれかを好きになることで、相手や自分を、それに大切なひとまでを傷つけてしまった経験はないだろうか？　そう周りのオタクたちに問いかけたとして、彼らが「……ありません」と言ったきり口ごもると思ったら大間違いだ。だれかを好きになること、すなわち恋愛が、ひとを傷つけたり、逆に傷つけられたりする、痛みをともなう営みであることを知っているくらいにはオタクは社交的である。とはいえ「よくぞ聞いてくれましたっ」といきなり語りモードに入られるのも困惑させられるが、内容が意外とハードで、かつネガティブな要素を孕んでいたりすると、聞いているぶんには悪くないものだ。「相手は人妻なんだけど、でも俺は真剣に考えている」って何を？　結婚？　すげえな、人妻好きが聞いたら泣いて悔しがるぞ！　とは口が裂けてもいえないけれど。

そういう痛みをともないつつもドラマチックな恋愛、これを余すところなく堪能したいユーザーにとって、『君が望む永遠』はまさにうってつけの美少女ゲームだといえよう。ロボットも吸血鬼も出てこないし、複雑なメタフィクション的構成もない、あるのは現実に起こってもおかしくない恋愛ドラマだけだ。そこではヒロイン同士が主人公をめぐって争い、対立し、かつての仲間たちが淡々と別の人生を歩んでいくさまが長い時間をかけて描きだされ、また逆に、事態を解決に導くべき主人公の鳴海孝之が、肝腎の選択に迷い、しばしば逃避し、一方的ないらだちに身を焼きつつ、周囲の第三者によるメタメッセージ（＝忠告）に左右されてしまう情けない姿も、醜悪さと紙一重の危うさでもって表現されている。少なからぬユーザーが「リアル」だと受けとめた本作の恋愛ドラマは、とはいえいかなる方法意識がもたらしているのか。そのことにしばし筆を費やそう。

そもそも美少女ゲームにおける恋愛とは、複数のヒロインが一人の主人公＝視点キャラクターとコミュニケートする過程で発生する。プレイヤーサイドから見た場合に「攻略」と呼ばれるこの営みは、したがって何かしらの制限を設けなければ「同時攻略」可能なものであることはいうまでもない。《Aが好きなんだけどBも好き。でも、選ぶことなんてできない。だから今のところは、うまく両方と付き合っている》という一種の浮気状態は、現実世界の例を持ちだすまでもなく、ゲームという虚構において容易に起こりうることであるし、むしろ起こらないほうが不自然なはずだ。しかし近代的なプラトニックラブがそうであるように、こうした不自然を「自然」なものに見せかけるのが概念であり制度でありシステムである。多くの美少女ゲームにおいてシス

テムは「純愛」と呼ばれている。複数のヒロインたちと愉快で楽しいコミュニケーションを営む共通ルート＋ヒロインシナリオに分岐した後、ヒロイン以外の女性キャラが急速に後退し、彼女と「きみとぼく」的な二者関係を営む個別ヒロインルートという典型的な構成は、個々のシナリオライターが持つ着想を越えて機能する「純愛」というシステムの産物にほかならない。すべてのヒロインがお互いを傷つけることなく共存する『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』的なコミュニケーション空間――制作者である高橋龍也自身の言葉でいうなら「仲良し空間」、宮台真司の言葉に置き換えるとすれば「無害な共同性空間」――がそれとして維持されうる理由は、明らかに、以上のようなシステムが親密な人間関係を保護しているからだ。

しかし『Ｔｏ　Ｈｅａｒｔ』的な「仲良し空間」を突破するべく、本作が美少女ゲーム的な「純愛」システムをあっさり放棄しているかというと話はそう単純ではない。むしろ「純愛」を徹底して貫こうとすることで、本作はその破壊力を増している（以下、『君が望む永遠』の根幹に触れます。ネタばれを気にする方は読まないでください）。

本作の恋愛ドラマを特徴付けているのは、第一に主人公に恋人（＝涼宮遙）を設定していることである。恋人とは、共通ルートにおいて、プレイヤーが関係するヒロインキャラクターたちのなかで一種の特異点として存在する。逆に主人公からすれば、この状態は、いわば美少女ゲームが一度エンディングを迎えていることを意味するわけだ。そのうえで、今度はプレイヤーの介在を通して、もう一度、気分も新たに美少女ゲームを開始するということ。そこから派生するテーマのひとつが恋人との別れであり、また恋人との別れを惜しむ限りにおいて、描かれる恋愛が身を切るような痛みをともなうのはほとんど必然だといってよい。本作に類比するゲームとして『ＷＨＩＴＥ　ＡＬＢＵＭ』が持ちだされるのも、恋人という設定と、彼女との別れという運命と深く関係している。もっとも『ＷＨＩＴＥ　ＡＬＢＵＭ』が繊細に揺れ動く人間関係、およびキャラクターの感情に対し焦点をあてているのと較べ、本作の恋愛はずっとダイナミックな動きをみせるはずだ。その理由が恋人という存在の設定の仕方にある。『ＷＨＩＴＥ　ＡＬＢＵＭ』の恋人（＝森川由綺）があくまでも物語上そう設定されただけの存在だったのに対し、『君が望む永遠』は、涼宮遙をプレイヤー自身の恋人として描こうとする。キャラクターとプレイヤー、位相の異なる両者を結びつけることで本作は遙との恋を鮮やかな経験にしてみせるのだ。

そのような試みを成功させるために、制作者が採った方法が、ふたつの美少女ゲームをひとつの作品にパッケージすること（全二章構成）である。ゲームを開始したプレイヤーは、まず第一章で、高校三年生の鳴海孝之として、主要な四人のキャラクター（涼宮遙、速瀬水月、涼宮茜、平慎二）と関係し、涼宮遙と恋人関係になって交際をスタートさせるまでを、約一ヶ月間にわたり経験する。そこでのヒロインは、遙一人である。つまりこの第一章は、遙と結ばれるまでを描く、独立した美少女ゲームだといえるわけだ。

そして遙を襲ったある事件の後、高校を卒業した孝之＝プレイヤーは、人間関係の微妙に組み換わったもうひとつの美少女ゲーム（第二章）へと進む。そこには孝之＝プレイヤーと同じ記憶、事件のトラウマを共有する第一章のキャラクターとともに、トラウマを共有しない第二章から登場するキャラクターたち、そして何よりも、かつて恋人だった遙が存在している。新しい関係を受け入れて、恋愛へと踏みだすために、孝之＝プレイヤーは「遙との関係をどうするのか」の決断をせまられる。それは物語上のものであるばかりでなく、プレイヤー自身がくだすべき決断でもあるはずだ。運命論者は遙を、現実主義者は水月を選ぶかもしれない。けれども僕は、両者の外に立つ大空寺が好きだ。あなたはどうだろうか？

10 未来にキスを

萌えのディストピアへ

東浩紀

［慧子］
「雹ちゃんはお兄ちゃんという個人が好きなんじゃなくて、『お兄ちゃん』っていう概念が好きなんだよ」

■制作　otherwise
□脚本　元長柾木、シュート彦、大瀧大輔
□原画　みさくらなんこつ
□発売日　2001.09.21

二〇〇一年九月に発売されたｏｔｈｅｒｗｉｓｅの第二作。高校生の主人公が、同居中のいとこ（飛鳥井霞）、および個性溢れる三人のガールフレンド（柚木式子、守里椎奈、神澤悠歌）と織りなすラブストーリー。エンディングは四つで、すべて見ると追加シナリオが読める。

本作の企画とメインシナリオは元長柾木が担当している。元長の作品にはメタフィクションの印象を与えるものが多い。彼がシナリオを記した一九九九年の『フロレアール』はループゲームだし、小説にもメタフィクション的設定のものが目立つ。しかし『未来にキスを』は、そのような意味では決してメタフィクションではない。物語の骨格や登場人物の設定は常識的だし、システムに工夫があるわけでもない。魔法や超能力が出てくるわけでもなければ、舞台が異世界なわけでもない。暴力描写や猟奇的場面もない。攻略も難しくないし、追加シナリオでも物語的に異常なことは起こらない。つまりこの作品は、外見はごく平凡な恋愛アドベンチャーゲームなのだ。

にもかかわらず、この作品は強いメタ的＝批評的な印象を与え、一部のプレイヤーから注目を集めた。その理由は、第一に（基本シナリオにおいて）、その平凡さがかえって美少女ゲームのジャンル的条件をあぶり出すものだったからであり、そして第二に（追加シナリオにおいて）、その条件がなにを意味するのか、きわめて思弁的な会話が延々と交わされていたからである。

まずは第一の特徴から見てみよう。元長は『美少女ゲームの臨界点』の共同討議で、この作品がごく普通の美少女ゲームだと信じていたと語っている。しかし彼は、美少女ゲームを支配する「コミュニケーションの層」（佐藤心）の虚構性にあまりに自覚的であるがゆえに、普通の作品を作ろうとしてかえって虚構性を際だたせてしまう。たとえばこのゲームでは、プレイ開始後ほぼ一〇分で、霞の両親が旅行に出かけ、主人公と霞は二人きりになり、霞は主人公のベッドに潜り込んで「ボクのこと、奴隷にして？」と言い出してくる。そしてすぐ二人は肉体関係を

結ぶ。

むろん美少女ゲームというのは、多かれ少なかれ、このようなご都合主義的な設定に支えられている。とはいえ、通常は、ときに何十時間にも及ぶ長い「かけあい漫才」、すなわち分厚いコミュニケーションの層がその虚構性を覆い隠している。これだけ長い時間クリックし続けてきたのだから奇跡が起きても当然だ、という理屈以前の身体感覚が、薄っぺらな擬似恋愛にかろうじて説得力を与えるわけだ。ところが元長は、そのような錯覚を慎重に排したうえで、ご都合主義と漫才を即物的に並べてしまう。結果としてプレイヤーにつきつけられるのは、恋愛ゲームを魅力的にする条件がすべて揃っていながら、その必然性だけが失われたような居心地悪さである。同じことが、椎奈や悠歌の口癖や、男性サブキャラクターの設定や、みさくらなんこつのデザインについても言える。萌え要素は、この作品においては、本来の目的である感情移入を起動させることなく、人工的な要素にすぎないことを執拗に主張し続けているのだ。

そして、このような分析的でサイボーグ的な普通の恋愛ゲームが生身の女性だとすれば、『未来にキスを』はガイノイドのようなものだ）創作技法が、第二の特徴を呼び寄せることになる。追加シナリオは、物語的には、さきほども述べたようにごく平凡な展開を見せる。しかし、会話の内容はもはやかけあい漫才から逸脱している。そこでは、四人の女性たちが、「愛とはなにか」「コミュニケーションとはなにか」について唐突に思弁的な対話を交わし始める。

そこで語られるのは、二人の人間が本当の意味でコミュニケーションを行うことは不可能であること、結局のところ、私は「私のなかのあなた」を見続けるほかないし、あなたも「あなたのなかの私」を見続けるほかなく、むしろその絶対的な断絶があるからこそ人間は無限の幸せの可能性に開かれているのだ、という諦念とも楽観ともつきがたい世界認識である（★）。それは表面的に見れば、若い男女が語りがちの抽象論でしかない。しかし、基本シナリオの平凡さを以上のように解釈するのであれば、その主張はより深い意味を帯びてくる。

ひとりひとりは決して出会えないのだ、というその主張は、多少とも美少女ゲームにのめりこんだことのあるプレイヤーにとっては、決して空疎な抽象論ではない。モニタ上の二次元のキャラクターに心を動かされ、悩まされ、泣かされている僕たちの生は、無意識のうちにそのような諦念を前提としている。僕たちは、人間とキャラクターを、知覚的には区別できるが、感情的には区別できない。その理由は、僕たちがそもそも、人間を、キャラクターを愛するようにしか愛することができないからだ。少なくとも、少数の萌え要素の組み合わせが驚くほど簡単に感情を掴まえてしまう美少女ゲームのようなジャンルの存在は、僕たちのコミュニケーション欲求の底の浅さを、だれの目にも明らかなものにしてしまっている。

元長は『未来にキスを』で、平凡な恋愛ゲームをシミュレートすることでかえってそのグロテスクさを抉り出し、さらにそれを、美少女ゲームを消費している僕たちの生のグロテスクさへと送り返してみせた。元長がその生を単純に肯定しているのか、それとも底知れぬ悪意をもって笑い飛ばしているのか、その判断はプレイヤーひとりひとりに委ねるほかないが、いずれにせよ、この作品が、美少女ゲーム的想像力や世界観を知るうえで避けて通れない、記念碑的な作品であることは間違いないだろう。■

（★）この点に興味のある読者は、筆者が三年ほど前に記した長めのレビューを参考にされたい。「hirokiazuma.com - 近況 2002.1.17」。
URL=http://www.hirokiazuma.com/oldinfos/diary2002.html

11 腐り姫 ～euthanasia～

きみとぼくの三八万キロ

前島賢＋波状言論編集部

■制作　Liar-soft

□シナリオ　星空めてお、高尾登山、睦月たたら、天野祐一、水上温泉卿

□原画　中村哲也

□発売日　2002.02.08

二〇〇二年に発売された本作は、知る人ぞ知る名作として評価が高い。その根強い人気は、発売後二年を経て『腐り姫読本』という豪華副読本が発売されたほどだ。製作元のLiar-softは、美少女ゲームに様々な実験的な試みを導入しようとしている意欲的なメーカーである。そのなかでも本作は傑作であり、「美少女ゲーム史上最強（凶）の妹」とも評される樹里の妄執と、「腐り姫伝説」をめぐる伝奇要素が絡み合って、宇宙レベルの壮大なSFにまで昇華されている。

物語は、父と妹が怪死を遂げ、自らも記憶を失った主人公・簸川五樹が、義母、義妹とともに療養のため故郷の町へと戻り、その町に伝わる「腐り姫伝説」の主と同じ名前を持つ少女、蔵女と出会う所からはじまる。主人公の死んだ妹・樹里に瓜二つのこの少女は、周囲の人間を動揺させ、次第に、人々に一瞬の幸福を与えては腐らせる「腐り姫」としての本性を明らかにしていく。そして四日目に町は、突然のように赤い雪に包まれて滅び、物語は一日目に戻る。繰り返される時間のなかを、主人公は記憶を求めてさまようことになる。

物語以外の面では、以上のような幻想的なプロットを支えるべく、背景やキャラクターが美少女ゲームには珍しい落ち着いた色使いで描かれている。とりわけ、四日目に赤い雪に包まれた町の静謐な滅びの光景は、特筆に価するものだ。キャラクターも単純な立ち絵としてではなく、遠近感を持って配置されている。システムも特殊で、プレイヤーは、一回のプレイごとにタイトル画面に戻り、何度も「ゲームを最初から始める」を選択することを迫られる。すべてのエンディングを見るためには、「記憶を失う」というコマンドを用いて、セーブデータを一度消去する必要があるという凝りようだ。

さて、その魅力は読者のみなさんのほうで実際にプレイして味わっていただくとして、ここではとくに、本作のループ構造とメタ美少女ゲーム性に注目してみよう。

上述のように、この作品のプレイは、同じ時間を幾度も繰り返すループ構造を抱えている。各ループにおいて、主人公は、東京の恋人や、義母、従姉妹といった女性たちと知り合い（佐藤心言うところのコミュニケーションの層）、最後に彼女たちの暗い過去を明らかにし（同じくトラウマの層）、そして結ばれる。ただし、本作に特徴的なのは、通常の美少女ゲームであればハッピーエンドとして描かれるはずのこの過程が、蔵女という存在が引き起こす悲劇として描かれる点だ。主人公と結ばれた女性たちは、蔵女に「喰わ」れ、赤い雪と化して消え去る。その後、プレイヤーは強制的に最初の一日へと戻されることになるが、さきほ

ど結ばれた女性たちは、そこでは今度は、平坦な書割のような存在となって作品世界から退場してしまう。主人公はループを経てもおぼろげながら記憶を保持するという設定になっており、そのため、女性たちの消滅に違和感を抱かざるをえない。そして、この過程を繰り返すことによって、蔵女以外の女性たちがみな平板な存在になっていく。これが『腐り姫』の中心にある展開である。

この主人公の体験は、美少女ゲームプレイの悪夢的な戯画だと言える。美少女ゲームにおいては、各回のプレイ時に特定のキャラクターとどんなに幸せなエンディングを迎えたとしても、次のプレイ時には、別のキャラクターを攻略するために、そのキャラクターは見捨てられる運命にある。その意味で、美少女ゲームの「エンディング」とは、その一瞬においてどんなに幸せなものであろうが、キャラクターの「死」なのである。エンディングにおいてキャラクターの物語は消費し尽くされて終わる。しかし、プレイヤーの生は終わることができない。プレイヤーには、タイトル画面に戻り、またゲームを繰り返すという選択だけが残されている。美少女ゲームとは、ひとりのキャラクターの生に責任を感じ、かけがえのない時間をともに生きる行為であると同時に、複数のキャラクターを機械的に攻略し、次々と別のキャラクターへと乗り換えていく矛盾した行為なのだ。

主人公は、作品世界にループを引き起こしている蔵女の謎を、自らの記憶のなかに探し求める。しかし、結局その目的が果たされることはない。美少女ゲームのシナリオのなかに、美少女ゲームをプレイする理由が存在しないのと同じように。主人公の記憶とループ構造は、作品内的には、主人公の亡くなった妹と同じ顔をもつ蔵女という少女の存在によって辛うじて繋がっている。しかし、その関係は、美少女ゲームのシナリオと、それをプレイする私たちのあいだのように、実際はほとんど希薄なものだ。

したがって、ループの真相は、結局は、主人公の記憶の内部にではなく、外部から挿入されるSF的イメージによって明らかにされるほかない。幾度ものループの果てに、『腐り姫』の主人公は時間を超越した存在と化してしまう(その視点はもはやプレイヤー視点と同じようなものだ)。そこで唯一主人公が欲望するのは、蔵女の犠牲者にならずにすんだ義妹の(つまりキャラクターのひとりである)潤(じゅん)ではなく、この悪夢的状況を作り出した張本人であり、それゆえに唯一、彼と同じくすべてのシナリオを俯瞰(ふかん)する立場にある(つまりプレイヤーと同じレベルにある)蔵女である。そしてさらに、その蔵女の個性と姿を形作ったのが実は主人公自身なのだということが明らかになるとき、プレイヤーは強烈な孤独感を覚えることだろう。美少女ゲームが何度もプレイされる理由も、二次元の少女が私たちに微笑んでくれる理由も、結局は私たちがそれを望んだから、という以外には存在しないのだ。

『腐り姫』のエンディングのひとつでは、主人公と蔵女は、月から赤い雪に覆われた地球を眺める。美少女ゲームのキャラクターとプレイヤーの距離は、月と地球の三八万キロよりもなお遠い。最後に、主人公と蔵女は、「すべてを忘れてただの人間(キャラクター)として生きる」ことを選択する。けれど、実際には私たちプレイヤーにそのような選択肢は与えられていない。そもそも、プレイヤーと等価なキャラクターである蔵女のような存在がいないからだ。

本書の企画には、ループゲームやメタ美少女ゲームの要素を持つ作品が多く選ばれている。無論、これらが美少女ゲームというジャンルの主流である、と言えば嘘になるが、そのようなゲームが少なくない割合で存在しているのは確かである。美少女ゲームは、その本性上、美少女ゲームをプレイすることについて自己言及的な思考を誘発してしまう。したがってこのジャンルからは、数多くの興味深いアクロバティックな試みが生まれた。『腐り姫』もそのひとつである。■

12 Ever17 -the out of infinity-

感情移入のメタフィクション的詐術

東浩紀

■制作　KID

□シナリオ　打越綱太郎
□キャラクターデザイン　滝川悠
□発売日　2002.08.29

二〇〇二年八月にＫＩＤより発売されたプレイステーション２ゲーム。近未来の日本を舞台として、ミステリとＳＦと青春小説が混じりあったライトノベル風の文章が展開していく典型的なノベルゲーム。システムは単純で、プレイヤーは、プレイのあいだ、文章を読むことと選択肢を選ぶこと以外はほとんどやることがない。ヒロインは五人いて、全員攻略するとトゥルーエンドを迎えることができる。そのかぎりではありふれた作品だが、このゲームには実は、メタフィクションと感情移入の関係を徹底的に突き詰めた、きわめて洗練された構造が仕掛けられている。以下、その説明のために物語の結末を明かすので、ネタバレを気にする読者は読まないでいただきたい。

『Ｅｖｅｒ17』の中心となるのは、ある遭難事故である。そして、プレイヤーは、プレイが始まって一時間ほどで、ふたりの視点キャラクターのうちひとりを選ばねばならない。一方は二〇代の青年で、他方は一〇代の少年だ。そのどちらを選んだとしても、物語は選択直前の場面と連続して進んでいく。したがって、プレイヤーは当初、このふたつのルート（ＡとＢ）は、ひとつの事件をふたつの視点から見ているものだと推測することになる。

ところが両者は、進行するにつれて、登場人物の名前や発言など、細部で致命的な齟齬を示していく。プレイヤーはその齟齬を疑問に思いつつも、しばらくはルートＡとルートＢを別々にプレイするほかない。そしてそれらの疑問は、ルートＡとルートＢを攻略し、最後に新しい攻略ルートが開けてようやく解けることになる。そこで明らかになるのは、視点Ａが見た事件（事件Ａ）と視点Ｂが見た事件（事件Ｂ）が実は一七年の月日を挟んで起きた別の出来事であり、にもかかわらずその大枠が酷似していたのは、事件Ｂが事件Ａを意図的に模倣して作られた虚構だったからだ、という驚くべき真相である。

では、なぜ視点キャラクターはそんな面倒な事態に巻き込まれたのか。それはつぎのように説明されている。まず、二〇一七年に悲劇的な事故が起きた（事件Ａ）。そのために死んだ人物がいた。その人物を救うためには、超自然的な力が必要だった。その後、関係者のひとりが、「第三視点（ブリックヴィンケル）」理論と言われるものを考案した。それは、時間的に異なったふたつの事件をある方法で重ね合わせることで、その両者を見渡す四次元的で超自然的な存在を召喚する、という理論だった。そして、その理論に基づいて、二〇三四年に同じ事故が意図的に反復された（事件Ｂ）。これが『Ｅｖｅｒ17』の物語である。つまり、ふたつの事件が（プレイヤーが当初だまされたように）そっくりに反復されたのは、その

両方を時空を超えて見渡すことができる四次元的存在＝第三視点を召喚し、二〇一七年の過去に遡って悲劇を食い止めてもらうためだったわけだ。

このシナリオは、明瞭なメタフィクション的志向で支えられている。事件Aと事件Bを、作品世界の時空的制約を超えて見渡す地点に立つ第三視点とは、具体的には、作品世界のメタレベルに立つプレイヤーのことにほかならない。これは深読みではなく、公式ガイドブックにも記されている解釈である。実際に、第三視点とコミュニケートできるという設定をもつヒロイン、八神（やがみ）ココは、作品の最後でモニタに向かって「今、この瞬間、ココちゃんはきみのことを見ているのです」と話しかけてくる。つまり、『Ｅｖｅｒ17』は、物語の内部に生きるキャラクターたちが、自分たちの状態を変えてくれるプレイヤーを物語の外部から召還するという、きわめてアクロバティックな設定のうえに成立しているのだ。プレイヤーがキャラクターを（余暇時間を過ごすために）呼びだしたのではなく、キャラクターのほうがプレイヤーを（幸せになるために）呼びだしたのだ、という発想の逆転がここにはある。

そして『Ｅｖｅｒ17』が批評的に重要なのは、この発想の逆転が、単にドラマのアイデアとしてすぐれているだけではなく、複数の物語の併存を許すシステム（マルチシナリオ・マルチエンディング）のうえで物語的な感情移入を達成しようとする、美少女ゲームというジャンルが抱えた根本的な矛盾への、ひとつの解答として捉えられるものだからである。

そもそも小説とノベルゲームでは、読者／プレイヤーを作品内に引き込む戦略に大きな差異がある。小説の主人公＝視点人物は、ほかの人物と同じく作品世界に完全に属している。だから小説の読者は、視点人物と同一化し、その体験をあたかも自分のものであるかのように疑似的に体験することができる。しかし、ノベルゲームのプレイヤー＝視点キャラクターは、一方ではほかのキャラクターと同じ世界に属しながら、他方では外部からのプレイヤーの意志が宿る依代（よりしろ）でもある。ゲームのプレイヤーは、小説の読者のようには完全に感情移入することができない。なぜならば、それがゲームである以上、プレイヤーは、自分の目の前に展開している物語が、改変可能でリプレイ可能であることをたえず自覚せざるをえないからである。この両義性が、美少女ゲームの感情移入の戦略を、小説のそれより複雑なものにしている。

『Ｅｖｅｒ17』の上記のような特徴は、まさにその条件を逆手に取って作られたものである。この作品のプレイヤーも当初は、小説の読者のように、ふたりの視点キャラクターに同一化し、その体験を追体験していたかもしれない。しかし、視点Ａと視点Ｂが異なる年代に属しており、プレイヤーがいままでそのあいだを自由に往還していたことに気がついたあとは、もはやそのような幸せな同一化は不可能になる。プレイヤーはプレイヤーでしかない。キャラクターの世界には決して入れない。しかし、その外部性（第三視点）こそがキャラクターに求められているのだとすれば、僕たちは、作品世界の外側＝現実に生きるというその条件を変えないまま、虚構に生きるキャラクターたちとともに歩んでいくことができる。『Ｅｖｅｒ17』のメタフィクション的な詐術は、僕たちにそう信じさせることを目的としている。

メタレベルの存在をメタレベルに放置したまま、オブジェクトレベルへと感情移入させること。これは、読者や視聴者を現実から引き抜き、登場人物への同一化を利用して虚構へと埋没させていく小説やマンガとはまったく別の、しかもより巧妙な感情移入の戦略である。本作のシナリオは、エンターテインメントとしての完成度を追究した結果、美少女ゲームが必要とする感情移入の条件をきわめて明確に照らし出すものになっている。ぜひいちどはプレイしてもらいたい。■

13 斬魔大聖デモンベイン

新世紀エンターテインメントの誕生

前島賢＋波状言論編集部

クトゥルフと呼ばれる神話がある。アメリカの幻想小説家、H・P・ラヴクラフトの作品を出発点として、多くの作家がその世界観を共有しつつ書き記した膨大な小説群を、ラヴクラフトの弟子、オーガスト・ダーレスが体系化したものである。この宇宙は想像をはるかに超えた邪悪な存在で溢れ、人間は彼らのつかぬまの眠りのうちに繁栄を許されただけにすぎない。やがて彼らが目を覚ませば、人類は一瞬で滅亡することとなる。――その圧倒的な世界観は、日本においても多くの読者を魅了した。菊地秀行や朝松健を始めとして、多くの作家によってクトゥルフ神話が書かれている。美少女ゲームにおいても、『黒の断章』や『終ノ空』など、その影響を受けた作品は数多い。『斬魔大聖デモンベイン』もそのひとつである。

『デモンベイン』の物語は、科学と魔術がともに存在する世界、数々のクトゥルフ神話作品の舞台となった「アーカム・シティ」から始まる。ニトロプラスはその街を、『バットマン』のゴッサム・シティを思わせる街としてデザインした。そして、この地で探偵業を営む主人公・大十字九郎は、「最強最悪」の魔道書『アル・アジフ』の化身と名乗る美少女(!)アルと出会う。そして九郎とアルは、ともに、覇道財閥が建造した巨大ロボット「デモンベイン」に乗り込み、邪悪な魔術によって世界征服を企む悪の組織「ブラックロッジ」との戦いに身を投じていく……。

クトゥルフ神話とロボットアニメの融合といえば、朝松健に一九九八年の『秘神黙示ネクロノーム』(電撃文庫)がある。しかし、こちらがクトゥルフ神話本来の雰囲気を再現した作品であるのに対して、『デモンベイン』は、一話完結方式で、「熱い漢」の叫びが溢れ、必殺技も名前を叫ばないと起動しない、スーパーロボットものの王道としての形式をまとっている。プレイヤーは、鋼屋ジンの重厚な筆致、美麗なグラフィックとムービー、豊かな音楽が生み出す一大スペクタクルを、思う存分楽しめばいい。『ファントム』を思わせるガンアクションや、『ヴェドゴニア』にも登場したバイクアクションなど、もともとニトロファンだったという鋼屋氏が、このメーカーの魅力を最大限に詰め込んだ集大成的作品である。

とりわけ興味深いのは、エンディングにおいて、大十字九郎が、オープニング以前あるいはオープニングの「可能だった世界」へと回帰し、物語(ブラックロッジとの対決)が循環するという構造が導入されていることである。たとえば、デモンベインを建造したのが過去に飛ばされた大十字九郎なら、クトゥルフ神話を引き継いだ二元論的世界観のなかで設定されている善なる「旧神」、その正体もまた、時空を超える戦いの果てに始原の過去へとたどり着いたデモンベインだということに

■制作　Nitroplus

□脚本　鋼屋ジン
□原画　Ni$\hat{\theta}$
□発売日　2003.04.25

なっている。「さまざまな過去・現在」を用意したこの仕掛けは、しばしば一本道の物語になり、「さまざまな未来（エンディング）」を用意するのが難しい大作ゲームで作品の印象に広い幅を持たせるための、アクロバティックな技法だと評価できるだろう。

とはいえ、本作からプレイヤーが感じる面白さは、美少女ゲームというより、むしろ良質なアニメや映画を鑑賞した時のものに近いかもしれない。物語の主眼はあくまでもブラックロッジとの戦いに置かれており、美少女ゲームを特徴づける女の子との恋愛コミュニケーションは、物語の進行を妨害することのないよう、戦いの合間に挿入されるにすぎない。したがって、本作を美少女ゲームとして見た場合、プレイヤーによっては物足りなく感じる可能性もある。シナリオの展開も一本道であり、ブラックロッジとの対決→ブラックロッジ幹部との対決→敵側最強のロボット「リベル・レギス」との最終決戦、という流れは、選択肢を変えても基本的に変化がない。

しかし、この特徴は、『デモンベイン』の弱点というより、むしろその魅力を増すものになっている。『Ｆａｔｅ』にしろ、『ＣＬＡＮＮＡＤ』にしろ、二〇〇四年の美少女ゲームは大作が相次いだ。数年前までは数十枚のグラフィックとテキストさえあれば商品として成り立っていた美少女ゲームだが、現在では、マシンスペックの向上に応じて、怪物的なデータ量を要求されるようになり、制作期間の長期化が進んでいる。この状況における最大の問題は、シナリオの大作化が、ビジュアルノベルの中核にある「選択肢によって変化する物語」の楽しさを損なってしまうことである。シナリオが長大化すれば、必然的に多様な物語の内包は不可能になる。その結果、物語の大半は共通シナリオとなり、攻略対象となる女性キャラクターとの会話部分やＨシーンが異なるだけの非ビジュアルノベル的な作品が増えている。実はこの傾向は、すでに小品にも波及している。たとえば、いま同人ゲーム界で旋風を引き起こしている『ひぐらしのなく頃に』には、すでに選択肢そのものが存在しない。

『デモンベイン』が選んだ徹底したアニメ化は、その状況に対するひとつの潔い解答だと言える。鋼屋は、美少女ゲーム以外のさまざまなジャンルへの言及を忘れない。たとえば彼は、本作に深い影響を与えた作品として、古橋秀之（ふるはしひでゆき）の『ブラックロッド』を挙げている。また、麻宮騎亜（あさみやきあ）の『サイレントメビウス』などのマンガ、ＴＲＰＧ、そして電撃文庫へと繋がる角川エンターテインメントの影響も見て取れる（実はこれはニトロプラスの作品全般に言えることで、その意味で、角川スニーカー文庫が、同ブランドの作品のノベライズをいち早く刊行したのは必然と言えるだろう）。

つまり『デモンベイン』は、その本質においてはすでに美少女ゲームではないのだ。これは、一九九〇年代後半の美少女ゲーム運動を経て、美少女ゲームというパッケージの存在を前提にしたうえで登場した、新しいビジュアル・エンターテインメントの試みなのである。

美少女ゲームの進化を、あくまでも美少女ゲームの本質を掘り進める方向と、美少女ゲームというパッケージのなかに映画やマンガ、アニメという他媒体の魅力を貪欲に取り込んでいく方向の二つに区別するとすれば、『デモンベイン』は紛れもなく後者に属している。美少女ゲームというジャンルの表現力が、いまやどこまで大きなものになっているのか、それを知るためにも本作はぜひプレイしてもらいたい。

いずれにせよ、この作品の基本はロボットアニメであり、美少女ゲームに抵抗感を抱いている読者にも入りやすいはずだ。プレイステーション2にも移植されている。最初は、荒唐無稽なＢ級ＳＦのテイストをただ単純に楽しめばいい。そうすると、いつの間にか、デモンベインだけでなく、アル・アジフもけっこういいじゃん、と思っている自分に気づくはずだ。

14 CROSS†CHANNEL

美少女ゲームとセカイ系の交差点（クロスポイント）

東浩紀

■制作　FlyingShine

□シナリオ　田中ロミオ
□原画　松竜
□発売日　2003.09.26

二〇〇三年九月に発売されたＦｌｙｉｎｇＳｈｉｎｅの第一作。以下、ネタバレがあるので注意して読み進められたい。

ゲームプレイは、まずはありふれた恋愛アドベンチャーゲームとして始まる。舞台は夏休み明けの「群青学院」、視点キャラクターの黒須太一は放送部に所属する青年。プレイヤーは、その前提のうえで、友人とのコミュニケーション＝かけあい漫才を楽しみながら七日間の学園生活を始めていく。それは平和に続いていくのだが、七日目に、実はこの作品世界では、あらゆる人間が消滅し、太一を含め八人の学生だけが生き残っているという設定が明かされる。そして、その直後、プレイヤーの視点は一日目の朝に強制的に引き戻されてしまう。

二回目以降、プレイヤーは同じ七日間を幾度も繰り返していく。その過程で徐々に明らかになるのは、同じ七日間はすでに無数に反復されており、太一たちはそのたびに記憶を失っているということ、彼ら以外の人間が消滅したのは、むしろ彼らのほうが並行世界に投げ出されてしまったからだということ、そして、この世界にはその反復を逃れている要素が二つだけ存在し、ひとつが通学路途中にある「祠」、もうひとつが太一にしか見えない特殊な女の子・七香（さきほどの八人のなかには含まれていない）だということである。それらの事実が明らかになったあとは、太一＝プレイヤーの目的は、女性の攻略ではなく、むしろ友人たちを元の世界に「送還」することに変わっていく。そして、一〇回以上のループを経験したあと、作品は、主人公が並行世界にただひとり取り残され、無人の世界に向かってアマチュア放送を発信し続け、元の世界にその電波が届く場面で終わることになる。

同じ数日間を幾度も繰り返すというアイデアそのものは、決して珍しくない。『未来にキスを』の元長柾木は『フロレアール』を、『Ｅｖｅｒ17』の打越鋼太郎は『Ｎｅｖｅｒ7』を同じアイデアに基づいて作っているし、『腐り姫』のような注目すべきループゲームはほかにもある。『ＡＩＲ』もある意味ではループゲームである。そもそも美

少女ゲームは、選択肢を「選び直す」ために同じ場面に幾度も戻ることでプレイされるものであり、その経験そのものがループゲームに似ている。にもかかわらず、本作がとくに注目されるのは、そこで、ループゲームの経験、すなわち、世界はシミュラークルで覆われており、唯一の現実などなく、すべてはリセット可能だという感覚が、セカイ系の想像力と緊密に結びつけられているからである。

セカイ系の定義は難しいが、ここではかりに、「私」の悩み(ラカン派精神分析で言うところの想像界)と、「世界の果て」に向けられた荒唐無稽な意志(現実界)を、「他者とのコミュニケーション」すなわち社会的媒介(象徴界)なく結びつけてしまう想像力と捉えておこう。その観点で見ると、『CROSS†CHANNEL』が、セカイ系に典型的な設定を導入しつつ、それに対する批判的視線も配置しているきわめて練り込まれた作品であることがわかる。

たとえば、視点キャラクターの太一は、実は精神的に病んでおり、他者と実感をもってコミュニケーションを取ることができない。普段はその欠陥を、「擬態」、すなわち一種の演技によってごまかしているが、ときに強い暴力衝動に襲われる。その病の原因は、幼少期の性的虐待にある。そして、このような病を抱えているのは太一だけではない。群青学院そのものが、感情や共感能力に欠陥のある社会不適合者を集めた「隔離施設」として設定されている。つまり、この作品は、他者のいない世界(想像界)に自閉した登場人物たちが、文字どおり他者のいない世界の果て(現実界)のなかへ放り出されるさまを描いたゲームなのだ。ここでは、美少女ゲームの経験とセカイ系的な想像力の近さがみごとに捉えられ表現されている。僕たちは、象徴界が失墜し、確固たる現実感覚が失われ、ニセモノに満ちたセカイに生きている。その感覚をシステムで表現すればループゲームに、物語で表現すればセカイ系になるわけだ。

そのうえでさらに重要なのは、この作品が、セカイ系からの脱出を促しつつ、他方でその試みが不発に終わらざるをえないことをきちんと描き出していることである。人間が消滅した世界は、太一たちにとっては、悪夢であると同時にユートピアでもある。実際に七香は、「ずっと、いつまでも、ここで遊んでいいんだよ」と言う。にもかかわらず、ゲームを終わらせるためには、主人公＝プレイヤーが、作品の後半、セカイ系的な二極化のなかに閉じこめられた友人とひとりひとりコミュニケートし、他者性の感覚を回復させることが必要になる。ここに込められたメッセージは明らかである。制作者はここで、プレイヤーをセカイ系的な閉域の外へと誘っている。元の世界へ帰還すること、それは、終わることのない自閉的なゲームプレイを止め、象徴界を回復し、他者とともに生きていくことである。

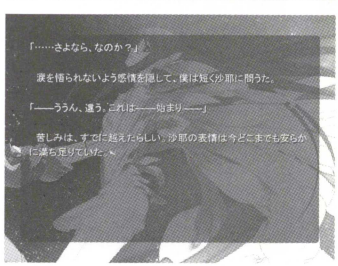
しかし、前述のように、結局は太一は元の世界には戻れない。彼は作品の最後、自分をいままで導いてくれた七香が、実は、幼いころに亡くなった実母の記憶に基づく幻想であることに気がつく。そしてその認識を手に入れて、彼ははじめて生きる力を獲得する。つまりは、太一が辿り着くのは、他者のいる世界ではなく、七香＝母親とのあいだの甘い対幻想でしかないのだ。したがって、他者との繋がりを回復しようとする試みは、この作品では決定的に挫折することになる。それが、『CROSS†CHANNEL』が提示するセカイのリアリティである。

『CROSS†CHANNEL』は、美少女ゲームとセカイ系が交差(クロス)する場所で作られた意欲作である。その練り込まれたシナリオは、美少女ゲーム的＝セカイ系的想像力の構造と問題点を知り尽くしているがゆえに、逆にその強さもきちんと描き出している。美少女ゲームやライトノベルの自閉性を簡単に批判するまえに、ぜひいちどプレイしてもらいたい作品である。

15 沙耶の唄

「女々しい男の子」の正統派

前島賢＋波状言論編集部



■制作　Nitroplus

□脚本　虚淵玄
□原画　中央東口
□発売日　2003.12.26

『斬魔大聖デモンベイン』に続き、二〇〇三年一二月にニトロプラスより発売された小品。『Fate』、『CLANNAD』という大作の発売を控えたなか、四八〇〇円という低価格と、一日あれば十分にコンプリート可能なシナリオ量で発売された。小品ながら、シナリオライター・虚淵玄の力量が十分に発揮された作品であり、価格、プレイ時間ともに、美少女ゲームの入門編としてふさわしい。確かに、萌えな女の子も出てこないし、明るく楽しく永遠につづく学園生活もない。しかしこの作品には、物語面では美少女ゲームと繋がりの深いセカイ系の想像力、システム面ではビジュアルノベルの可能性が、ともに明確に示されている。

主人公は、交通事故によって認識に障害をきたし、人々や風景が異形の化け物としか見えなくなった大学生、匂坂郁紀。物語は、その醜悪な風景のなかで、彼の目に唯一美しい少女として写る存在、沙耶をめぐって展開する。ベースになっているのは、有名な手塚治虫の『火の鳥・復活編』。同じく事故のせいで、人間が異形の無機的な存在に、逆にロボットが人間に見えるようになってしまった少年の物語である。

『沙耶の唄』のプレイはきわめてシンプルである。プレイヤーは画面上に表示された文章を読み、選択肢を選ぶだけ。テキストはオーソドックスな全画面表示形式であり、キャラクターが画面上を飛び跳ねるわけでもなければ、派手なムービーが再生されるわけでもない。しかし、この作品は、美少女ゲームの物語メディアとしての側面を突き詰めた形で作られている。

まずは物語の内容を読み解いていこう。郁紀は、沙耶との絆を深めていく。他方で彼は、自分の目には美少女として写る存在が、客観的には人間ではない怪物であり、その姿が幻想にすぎないことに気づく。すでに何人ものひとを殺め、人体を研究した沙耶は、こう問いかけるのである。あなたの脳を正常に戻し、人々が人間に見えるように、逆に私が怪物にしか見えないようにすることができるが、どうするのか、と。

この郁紀のおかれた状況は、そして彼のくだす選択は、美少女ゲームをプレイし、二次元の美少女に恋する私たち自身の現実に、簡単に読み変えることができる。二次元のキャラクターは、その魅力がわからない人間には不気味なものにしか見えない。だから私たちは、つねに、オタクをやめるか、オタクとして社会から排除されるか、あるいは――現在のオタクたちが無意識に欲望し始めているように――この社会全体

をオタク化してしまうか、という選択を迫られている。

もしあなたが現実への帰還を拒否し、沙耶と生きることを選ぶのであれば、沙耶はあなたのためだけに世界全体を変えてくれるだろう。ここには、「きみ」と「ぼく」の閉じた関係が世界の運命と直結する、「セカイ系」とも呼ばれるライトノベルや美少女ゲームに特徴的な想像力が、明確な形で提示されている。郁紀は、前述した手塚作品のあらすじを沙耶に対して語り、自嘲気味に言い放つ。「人でないモノを愛した男は、最後に人間であることを辞めて恋を成就させるんだ。ハッピーエンドだよ。だろう?」幻想のなかに生きていることは分かっているが、私たちはそのなかで生きざるをえない、結局はセカイ系という幻想に閉じこもるほかないのだ、という絶望にみちた認識がここにある。

つぎにビジュアルノベルとしての可能性に言及しておこう。『沙耶の唄』のエンディングの数は三つと少ない。それぞれのシナリオを単一の物語として愉しむこともできるが、本作はより大きな広がりを内包している。エンディングのひとつは人間と怪物の許されざる恋の物語、もうひとつは友人の視点から「あちら側の世界」を描く正統派ホラー、そして最後に、郁紀と沙耶の関係が世界全体を変えてしまうというSF。それら三つの物語が、導入と設定を共有して「分岐」することを知ったとき、プレイヤーは、線形的な小説やアニメとはまったく異なった物語経験に出会うことができるだろう。

この体験はもともとビジュアルノベルの魅力の中心的な要素だった。Leafの『痕』やTYPE-MOONの『月姫』もまた、攻略するヒロインによって、伝奇、ミステリ、ホラーと物語が様々な側面を見せる。しかし最近では、相次ぐ大作化や、キャラクターとの日常的コミュニケーション(かけあい漫才)の重視、さらには、複数のエンディングを見たあとに単一の物語である「トゥルーエンド」が現われるという形式の一般化によって、この要素はむしろ軽視されていた。『沙耶の唄』はその喜びを復活させている。その意味で本作は、きわめて正統的なビジュアルノベルなのである。

最後になったが、シナリオを担当した虚淵玄の想像力にも注目しておきたい。虚淵は『沙耶の唄』まで、ガン・アクションものである『ファントム』、ヒーローものである『吸血殲鬼ヴェドゴニア』、武侠ものである『鬼哭街』と、表面的にはいかにも「男の子的」な作品を書き続けている。そのために誤解されがちだが、実際は彼の作品の中心にあるのは「弱さ」である。彼の作品は、単純なマッチョイズムとは異なり、主人公が異常な状況に投げ出され、アイデンティティを喪失するところから始まる。そこで彼らが「戦う理由」「生きる理由」として見出すのは、つねに少女だ。虚淵のヒーローたちは、少女なくしては戦えず、そして結局は少女の手の上で踊らされ敗北していく。それはまさに、ササキバラ・ゴウが『〈美少女〉の現代史』で指摘した、「○○○に女性を代入せねば戦えない男の子」=オタクの姿そのものである。

だから虚淵が描く主人公は、「後味が悪いから」という主体的な決断のもとに戦いに赴く『デモンベイン』の大十字九郎や、「正義の味方になりたい」という強い目標を持つ『Fate』の衛宮士郎とは本質的に異なっている。いま美少女ゲームというジャンルは、メジャー化し、マッチョなヒーローを堂々と描けるように大きな変貌を遂げている。虚淵は、その流れに寄り添うように見えながら、実は『零』や『DiaboLiQuE』、そしてKeyの一連の作品のような、「女々しい男の子」の物語を描く正統派なのだ。

『沙耶の唄』は、クトゥルフ神話への言及やダークサイド気味な幼女など、『デモンベイン』と共通する要素を数多く含んでいる。しかし、両者はその本質においてまったく対照的な作品である。鋼屋ジンの『デモンベイン』がエンターテインメントの正統であるならば、虚淵玄の『沙耶の唄』は美少女ゲームの正統と言えるだろう。■

■引用画像一覧

p 07　『"Hello.world."』、Nitroplus
　　『Phantom of Inferno』、Nitroplus
p 11　『沙耶の唄』、Nitroplus
p 13　『鬼哭街』、Nitroplus
p 15　『吸血獵鬼ヴェドゴニア』、Nitroplus
p 19　『斬魔大聖デモンベイン』、Nitroplus

p 68　『PUREGIRL』1999年1月号、ジャパン・ミックス
p 71　『カラフルPUREGIRL』1999年5月号、ビブロス
p 75　『PUREGIRL』1999年1月号、ジャパン・ミックス
p 79　『カラフルPUREGIRL』1999年6月号、ビブロス
　　『カラフルPUREGIRL』1999年7月号、ビブロス
p 81　『カラフルPUREGIRL』1999年8月号、ビブロス
　　『G2O』Volume.1、アスキー
p 87　『カラフルPUREGIRL』2001年3月号、ビブロス
p 89　『カラフルPUREGIRL』2002年9月号、ビブロス

p 92　『雫』、Leaf
p 94　『To Heart』、Leaf
p 96　『WHITE ALBUM』、Leaf
p 98　『ONE ～輝く季節へ～』、Tactics
p 100　『Kanon』、Key
p 102　『とらいあんぐるハート2 ～さざなみ女子寮～』、ivory
p 104　『AIR』、Key
p 106　『月姫』、TYPE-MOON
p 108　『君が望む永遠』、âge
p 110　『未来にキスを』、otherwise
p 112　『腐り姫～euthanasia～』、Liar-soft
p 114　『Ever17 -the out of infinity-』、KID
p 116　『斬魔大聖デモンベイン』、Nitroplus
p 118　『CROSS†CHANNEL』、FlyingShine
p 120　『沙耶の唄』、Nitroplus

執筆者プロフィール(登場順)

虚淵玄(うろぶち・げん)

1972年生。シナリオライター。
代表作に『鬼哭街』『沙耶の唄』『Phantom of Inferno』。

でじたろう

1965年生。株式会社ニトロプラス代表取締役。
全ニトロプラス作品のプロデューサーを担当。

鋼屋ジン(はがねや・じん)

1976年生。シナリオライター。
代表作に『斬魔大聖デモンベイン』。

加野瀬未友(かのせ・みとも)

1970年生。編集者、ライター。
『PUREGIRL』初代編集長。

ササキバラ・ゴウ

1961年生。編集者、評論家。
主な著書に『〈美少女〉の現代史』。

佐藤心(さとう・しん)

1979年生。編集者、ライター。
主な評論に「オートマティズムが機能する」。

更科修一郎(さらしな・しゅういちろう)

1975年生。編集者、ライター。
主な評論に「Natural Color Phantasm」。

前島賢(まえじま・さとし)

1982年生。DTPデザイナー、ライター。

元長柾木(もとなが・まさき)

1975年生。小説家、シナリオライター。
代表作に『sense off』『未来にキスを』。

夜ノ杜零司(よのもり・れいじ)

19XX年生。小説家。
別名で作品多数。

和錆(わさび)

1985年生。女の子ばかりを描いている絵描き。
フリーのイラストレーターを目指して専門学校に通いながら、アンソロジーコミック等で活動中。フリーか就職か、絵描きとしての道に悩んでいる。『沙耶の唄』が好き。
http://sekai.gozaru.jp/

東浩紀(あずま・ひろき)

1971年生。批評家。「波状言論」主宰。
主な著書に『動物化するポストモダン』。

Afterword

■時間がないので書き殴りで。僕は今回は、「メタリアル・フィクションの誕生」と相互乗り入れしつつ八神ココが乱入するタイムパラドックス・デスイラストリー2@コピー本でお茶を濁すつもりだった。プロットもできていた。一二月は暇なはずだった。それがふと気がつけば、前島と佐藤は事務所で二泊三日、僕も連続二四時間起きているのにこれから速攻で大学に向かわねばならない、というリアルデスワールドに突入している。四ヶ月前にもこんな光景があったな……とふと空を見上げるとエヴェレットとプリックヴィンケルがこちらをのぞき込んでいるような錯覚に襲われる。そんな第三視点の審級というか第三者の審級に、こっそりと『情報自由論』を書いているはずの僕@並行世界への郵便配達をお願いしてみたのだが、あの手紙は届いているだろうか。届いていたら、原稿くださいv僕。この世界の僕は、しばらく同人泥沼から抜け出せそうにありません。

関話休題。『美少女ゲームの臨界点』の出版後、某アニメ誌編集長氏より「面白かったんだけど、ちょっとわかりにくかったな、業界独特の隠語が多くて」との感想をいただいた。隠語？　もしそれが「零落したマッチョイズム」や「トラウマの層」のことだとしたら、それは隠語でも何でもなくて更科修一郎と佐藤心の脳内ターム だ……などと思いつつも、「マップを見るための作品ガイドや業界事情の紹介があると嬉しい」との意見には耳を傾けるべきだと考えた。そこで企画されたのが、この『臨界点+1』である。

業界をリードする新進気鋭のソフトハウスへのロング・インタビュー、『電撃の時代』を先導した専門誌編集長との対話、そして『臨界点』参加者による個性的な作品論という三章立ての構成によって、本書は、『臨界点』で素描された美少女ゲーム運動の実態を、より立体的に、またより実践的に捉える評論本になったはずだ。本書を読んだあと、『臨界点』の年表やマップや共同討議を読み返していただければ、おそらくまた別の発見があるだろう。ぜひあわせ読んでいただきたい。

ところで、この本もまた、多くのひとの助けを借りなければとても実現できなかった。多忙ななか、長時間のインタビューに付き合ってくれた虚淵玄、でじたろう、鋼屋ジン、加野瀬未友の各氏、レビューの枠組みをいい意味で逸脱し、それぞれの美少女ゲーム観が凝縮されたすぐれた分析を寄せてくれたササキバラ・ゴウ、更科修一郎、元長柾木、夜ノ杜零司の各氏、素晴らしい装画を寄せてくれた和錆氏、そして、ふたたび事実上の共同責任編集として、テープ起こしから校正、さらには買い出しまで八面六臂の活躍を見せてくれた佐藤心氏に心から感謝したい。DTPは、『臨界点』に引き続き、波状言論編集部の前島賢が担当した。なお前島は、本書の出版と同時に大学を休学し、本格的にライター／編集者の道を歩み始めるつもりだと言う。将来が楽しみだ。

さらにひとこと。最後になったが、本書で引用した画像の原作者・制作者のみなさんに深く敬意を表しておきたい。引用の自由は、二次創作に満たされたオタク系文化の基礎条件であるそして僕は、『動物化するポストモダン』でも『臨界点』でも、そして本書でも、その慣習に大きく依存して活動を行っている。むろん、著作者の権利や感情を軽視することは許されない。しかし、いまオタクたちが自然に甘受しているその寛容さは、決しておおげさな言い方ではなく、日本社会全体にとってとても重要な文化的資産になりつつある。僕は、彼らのその寛容さを、同時代に生きる人間として誇りに思っている。（東）

■ドキドキ・パラレル・ワンダーランド・クラッシュ。入稿前に限らず、メ切前とか終電前とか大事な何かの直前はいつもたいていそんな感じ。カウントダウンがはじまって時計に眼をやっていつのまにか眼をやる精神的余裕もなくなった頃合を狙い、隙だらけの頸に時間は無慈悲な鎌を落とす。「だぁ～～～ん♪」と愉快なダンスを踊り、くるりと一回転、そのまま天使のように舞い降りる。ノートパソコンを踏みつける。本当は悪魔なのかもしれないが、お構いなしに時間は言う。「たーいむ　おぼー！　お兄ちゃんはありとあらゆる世界において終わりはてた、みたいなのです！」ドギャーンと激しい音をたてて崩れ落ちる世界の音を聴く。……やばいまじで時間ない。リアルな妄想に浸ってる場合じゃない。余りの集中力に焼ききれそうな僕のニューロン。その刹那、入稿までにかけぬけた日々がありありと甦る。文学フリマ、ニトロでの取材、僕自身の変化、そして新たなる批評神の爆誕。全二二話からなる壮絶なストーリーには、映像特典という別シナリオもつく。本誌の発売日、コミケの翌日には田村さんのカウントダウンライブが待っている。それが映像特典なのか？　ありえない。仕事熱心な僕は『臨界点+2』へむけた準備にたぶんとっても余念がない。（心）

■合い言葉はデスマーチ！　みなさん、元気Deathか？　私は元気Death。本当は、こんなものを書いているヒマは一分たりともないのですが、何か書かないとスペースが埋まらないので書いています。入稿まであと二時間切っています。これに遅れると、印刷料金が割り増しになって、しゃれにならない追加料金が発生します。それが今の状況です。コミケでお会いできることを祈っています。（前島）

美少女ゲームの臨界点+1

びしょうじょ　りんかいてん プラスワン

2004年12月30日　第1版第1刷　発行
2005年 3月15日　第1版第3刷　発行

発行人　東浩紀
発行所　波状言論（東浩紀個人事務所）
東京都杉並区西荻南2-18-19ウイング西荻南102
E-MAIL：edit@hajou.org
電話・FAX：03-3333-1431
振替口座：00150-2-723096
http://www.hajou.org/
印刷所　株式会社ポプルス

責任編集　東浩紀
執筆者　東浩紀、虚淵玄、加野瀬未友、ササキバラ・ゴウ、
佐藤心、更科修一郎、でじたろう、鋼屋ジン、
前島賢、元長柾木、夜ノ杜零司

編集　佐藤心、前島賢
編集協力　☆を、樺山三英、丹羽洋介、前田久

装画　和錆
装幀　波状言論装幀室
hajou books
ロゴデザイン　西島大介

ISBN：4-9902177-1-3
ⓒ hajougenron　2004

hajou books 2

美少女ゲームの臨界点+1

責任編集 東浩紀

定価
（本体1200円＋税）

2004年夏のコミックマーケット66で頒布、好評で迎えられた評論本『美少女ゲームの臨界点』の続編企画。「零の時代」の彼方へと歩みを進める注目のメーカー、ニトロプラスに直撃した40000字インタビュー、『PUREGIRL』の創刊時編集長とともに振り返る美少女ゲーム運動、そして『臨界点』執筆陣が満を持して送る本格レビュー「臨界点ゲーム15」。
—— 萌えと批評の融合がここにある！

ISBN4-9902177-1-3

C0095 ¥1200E

虚淵玄（うろぶち・げん）
1972年生。シナリオライター。
主な作品に『Phantom of Inferno』『鬼哭街』。

でじたろう
1965年生。プロデューサー。
株式会社ニトロプラス代表取締役。

鋼屋ジン（はがねや・じん）
1976年生。シナリオライター。
主な作品に『斬魔大聖デモンベイン』。

加野瀬未友（かのせ・みとも）
1970年生。編集者、ライター。
ウェブサイト「ARTIFACT」管理人。

ササキバラ・ゴウ
1961年生。編集者、評論家。
主な著書に『〈美少女〉の現代史』。

佐藤心（さとう・しん）
1979年生。編集者、ライター。
主な評論に「オートマティズムが機能する」。

更科修一郎（さらしな・しゅういちろう）
1975年生。編集者、ライター。
主な評論に「Natural Color Phantasm」。

元長柾木（もとなが・まさき）
1975年生。小説家、シナリオライター。
主な作品に『sense off』、『未来にキスを』。

夜ノ杜零司（よのもり・れいじ）
小説家。別名で作品多数？

東浩紀（あずま・ひろき）
1971年生。批評家。「波状言論」主宰。
主な著書に『動物化するポストモダン』。